CONSOLES

VIDEORUM LUDORUM MAXIMUS MONDIALUS PERIODICUS !

MICRO KID'S
3 MEGADRIVE 2 GAME BOY
1 SUPERGRAFX
A GAGNER ! TOUS LES MERCREDIS ET DIMANCHES SUR FR3

SONIC SUR MASTER SYSTEM !
TOUS LES SECRETS DE LA PC ENGINE DUO !

SUPERCOOLUS !
GAGNEZ 1000 PIN'S
3 COLLEC'DEFI LYNX
5 PORTABLES ATARI

SEGA
MEGADRIVE
SUPER FAMICOM
NINTENDO
PC ENGINE
LYNX
ET LES AUTRES

SUPER MARIO BROS 3
SUR NES

POSTER SHADOW OF THE BEAST

L4129 - 3 - 29,00 F

N° 3 NOVEMBRE 1991 29 F. BELGIQUE : 195 FB - SUISSE : 8 FS - ESPAGNE : 790 PTAS - MAROC : 44 DN - CANADA : 7,5 $CAN. ISSNO73-6968

SPECIAL JAPON : QUACKSHOT, SUPER ADVENTURE ISLAND, TOP RACER

SUIVEZ-MOI DANS LES GRANDES QUÊTES DE NINTENDO !
Faxanadu
Legend of Zelda
Link (Zelda 2)
Iron sword
Shadowgate
Defender of the Crown
Les Grandes Quêtes sont sur
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
Console et accessoires pour 100 jeux passionnants
Club Nintendo
SOS : (1) 34 64 77 55
3615 NINTENDO
FJORD SA • RCS NANTERRE B 345 087 134

CONSOLES + SUR FR3

GAGNEZ 3 MEGADRIVE, 2 GAME BOY, 1 SUPERGRAFX

en participant à Micro Kid's chaque mercredi sur FR3 à 18 heures ! Micro Kid's, toute l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, une rubrique Trucs et Astuces pour améliorer vos records, des cheat modes, des solutions complètes. Vous rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes ou scénaristes, et les cracks du joystick.
Vous enquêterez au Japon, aux USA, en Europe et découvrirez des previews exclusives.
Et aussi le Top des meilleures ventes de cartouches, ainsi que les coups de cœur/coups de gueule des lecteurs de Consoles + qui noteront en direct leurs logiciels favoris... ou haïs.

DERNIERE MINUTE :
Micro Kid's est rediffusée
le dimanche à 10 h 15

Le premier « magazine-jeu » télé des consoles et des micros.

Des jeux !

Micro Kid's permettra aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur des grands hits du moment, avec 3 Megadrive, 2 Game Boy, 1 Supergrafx, des jeux, des abonnements à Tilt et Consoles + à la clef... Vous pouvez dès maintenant écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !

Des concours !

Pour son premier concours, Micro Kid's fait appel à tous les scénaristes en herbe. Si vous voulez créer votre propre jeu, ne manquez pas le règlement du concours dans Consoles + d'octobre !

Des records !

Envoyez sans tarder vos records à Consoles + accompagnés d'une photo d'écran justificatrice. Les meilleurs scores seront annoncés au cours de l'émission.

Pour participer aux concours organisés par Micro Kid's, renvoyez ce bon à :
C + Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Je désire participer au :
match des champions — concours de scénarios — records

Nom : _____ Prénom : _____ Age : ____
Adresse : _____
_____
Code postal : _____ Téléphone : _____
Ma console : _____

Micro Kid's est produite par l'unité J.E.F (Michel Kuhn, Pascale Dopouridis et Frédérique Doumic) de FR3 et les Productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec toute l'équipe de C + et avec le soutien de Micromania.

CONSOLES + l'actualité sur toutes les consoles

TOUTES LES CONSOLES

SEGA MEGADRIVE p.38
SEGA MASTER SYSTEM p.128
NINTENDO NES p.108
SUPER FAMICOM p.40
GAME BOY p.117
LYNX p.120
GAME GEAR p.116
NEC PC ENGINE - COREGRAFX p.44
NEO GEO p.62

POSTER SHADOW OF THE BEAST TOP MICROS / TOP CONSOLES AU CENTRE DE CE NUMERO

EN DIRECT DU JAPON 11

Banana San tient bon au Japon ! Encore un déluge d'avant-premières et de nouveautés fantastiques ! Comme si vous y étiez

3 MEGADRIVE, 2 GAME BOY, 1 SUPERGRAFX A GAGNER 3

MICRO KID'S, sur FR3, à 18 heures : votre rendez-vous hebdomadaire avec tous vos jeux favoris ! Encore plus fort : désormais, l'émission est rediffusée tous les dimanches, à 10 h 15 !

NEWS 32

Des joysticks à micro-switches pour les jeux "durs", un défi sur Lynx pour collectionner les victoires et les pin's, et quelques surprises...

NEWS JAPON : PC ENGINE DUO 8

Tous les secrets de la console la plus attendue de l'année ! Et les premiers jeux... Plus d'autres infos et des bruits qui courent.

PC ENGINE : NEUTOPIA MEGADRIVE : GALAXY FORCE II 38

70 pages de tests ! Au menu (copieux) : Wonderboy V, Jerry Boy, El Viento, Populous, Marble Madness, Devil Crash, Decap'Attack, Griffin, Pro Soccer... et bien d'autres !

TIPS 96

Les super-vilains de Streets of Rage pulvérisés, les secrets d'Impossible Mission, le meilleur parcours de Wonderboy in Monsterland, et une page spéciale Game Boy.

CONCOURS TIPS 102

Les meilleures astuces ! Mais on a eu du mal à vous départager.

SUPER MARIO BROS III 104

L'histoire intégrale du plombier Mario depuis les origines ! Donkey Kong, le premier Super Mario, Docteur Mario... Et, en apothéose, le test de Super Mario Bros III sur NES !

PREVIEWS 112

Back to The Future II et III sur Master System, Speedball II sur Megadrive : du tout bon.

SUPER CONCOURS CONSOLES + MICRO KIDS/LYNX 125

Une avalanche de pin's pour les gagnants. Et que diriez-vous de gagner 5 petites Lynx ? Mmmm...

SOMMAIRE

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

AX Battler p.20
Back to the Future II et III p.112
Beast Warriors p.74
Bio Ship Paladin p.90
Boulderdash p.130
Boxxle p.118
Caesar Palace p.121
Cal 50 p.23
Chase HQ p.127
Checkered Flag p.120
Chevaliers du Zodiaque p.114
Decap'Attack p.70
Devil Crash p.64
Dimension Force p.25
Doreamon p.31
Double Dragon II p.117
Dracula p.68
Dragon Slayer p.28
El Viento p.46
F1 Circus p.24
Fatal Rewind p.113
Galaxy 5000 p.134
Galaxy Force II p.86
Gear Stadium p.133
Griffin p.116
Hit the Ice p.52
Jerry Boy p.40
Knight Quest p.136
Kung Fu Master p.119
Legend of Successful Joe p.62
Lemmings p.26
Légende de Zelda p.18
Marble Madness p.122
Mario III p.108
Mau Renjisi p.66
MERCS p.56
Momotaro Densetsu Gaiden p.29
Namco Golf p.28
Nemesis II p.132
Neutopia II p.44
Populous p.29
Populous p.72
Pro Soccer p.48
Quackshot p.14
Raiden Densetsu p.50
Scrapyard Dog p.126
SD Valis p.21
Shining in the Darkness p.92
Sol Feace p.26
Solstice II p.30
Sonic p.128
Speedball p.113
Steel Empire p.17
Super Adventure Island p.22
Super EDF p.60
Super Formation Soccer p.27
Super Ghouls'n Ghosts p.54
Super Hurrican p.88
Super Momotaro p.31
Super Wagan Land p.21
Tengai Makyo II p.29
Thunder Spirits p.16
Top Racer p.19
Wani Wani World p.24
Wonderboy V p.38
World Jockey p.58
Wrestling II p.84

Nous remercions pour leur collaboration : Ultima (Hit the Ice, Decap'Attack, Nemesis II, Populous, Wrestling II, Bio Ship Paladin, Shining in the Darkness) ; Micromania (Boxxle, Kung Fu Master, Gear Stadium, Knight Quest) ; Euro-Loisirs (Jerry Boy, Pro Soccer, World Jockey) ; Shoot Again (Galaxy Force II, Super Hurrican, Griffin) et les magazines japonais The Super Famicom Magazine, Beep Megadrive et Famicom Tsushin.

les tests les plus complets de toute la presse ludique

SONIC SUR MASTER SYSTEM 128

Eh oui ! La superstar Sonic arrive sur 8 bits ! Et le hérisson n'a rien perdu de ses piquants...

L'ENQUETE DEFINITIVE 137

Nos testeurs sont-ils réellement bons ? A vous de juger. Coupez-leur la tête ou portez-les en triomphe !

HIT PARADE 140

Les meilleures ventes du mois calculées avec l'aide de Auchan, Coconut, Euro-Loisirs, Hazardous Area, Micromania, Shoot Again, et Ultima.

Mau Renjisi

TILT D'OR 142

Votez pour les Tilt d'or consoles et micros 91 !

COURRIER 143

Wieklen le Nain répond grandement à toutes vos questions.

PETITES ANNONCES 147

Oui ! Ca y est ! Miracle ! Cette fois, les petites annonces sont classées !

RESULTAT DU CONCOURS CONSOLES +/ATARI/LYNX 148

La liste de tous les gagnants. En faites-vous partie?

COMMENT NOUS TESTONS LES JEUX 154

La grille de notation de nos jeux. Une nouveauté à partir de ce numéro : nous distinguons maintenant graphisme et animation. Bien joué, non ?

CODE DES PRIX UTILISE DANS CONSOLES + :
A : jusqu'à 99 F. B : de 100 à 199 F. C : de 200 à 299 F. D : de 300 à 399 F. E : de 400 à 499 F. F : de 500 à 999 F. G : de 1 000 à 1 499 F. H : de 1 500 à 1 999 F. I : de 2 000 à 3 000 F.

EDITO

Ave !
Rien que des bonnes nouvelles ce mois-ci. D'abord, Banana San, notre courageux correspondant, tient toujours le coup au Japon. Mais c'est dur. Bon, les pluies torrentielles et les vents à plus de 200 km/h ont fini par quitter Tokyo... Mais Banana est confronté à un nouveau cataclysme : un véritable typhon de cartouches ! Des tonnes de jeux explosifs à le jeter par terre et à lui arracher la tête. Et là, rien à faire, il faut les tester, les uns après les autres, sans répit ! Résultat : une bonne vingtaine de pages d'exclusivités ultra-nippones dans ce numéro.
Au fait, savez-vous que sur les marchés japonais, entre les légumes et le poisson, on trouve des vendeurs de cartouches pour consoles ! "Deux kilos de soja, s'il vous plaît. - Et avec ça, ma petite dame ? - Eh bien, donnez-moi deux shoot'em up sur Megadrive. - Ce sera tout ? - Attendez... Elles sont fraîches, vos cartouches Super Famicom ? - De ce matin ! - Bon, alors j'en prends trois kilos." Le rêve !
Seconde bonne nouvelle, Micro Kid's, la seule émission TV qui fait glousser de plaisir les tubes cathodiques, se dédouble et s'allonge. Ceux d'entre vous qui seraient absents de chez eux le mercredi à 18 heures pour une raison inconnue (et inacceptable) pourront désormais se rattraper : rediffusion le dimanche matin à 10h15 ! De plus, l'émission dure désormais 4 minutes de plus : plus d'écrans, plus d'actu, plus de jeux ! (Au fait, à ce sujet, on aimerait bien que vous nous écriviez pour nous dire ce que vous pensez de Micro Kid's.)
Troisième bonne nouvelle : le retour des stars. Avec bien sûr l'immense Mario ! Aussi vieux que Marlon Brando, mais beaucoup plus en forme, le plombier italien revient sur NES dans son rôle habituel. Scénario exceptionnel, réalisation supérieure. En face de lui, la jeune star qui monte, le hérisson de charme Sonic, dans une adaptation fantastique sur Master System : une super-production en 8 bits, conforme à l'original sur Megadrive !
On terminera quand même sur une nouvelle un peu triste. A part Sonic, quasiment pas de nouveautés sur Master System ce mois-ci... Et alors ? Que font les programmeurs, les éditeurs, et Sega ? D'autant qu'en face, la NES, elle, ne s'endort pas ! Heureusement, on nous annonce Back to the Future II et III, Speedball II, Terminator II dès les mois prochains... Ok, on attend. Mais que ça ne se reproduise pas !
Te saluto, venerablus lectorus. Vale.
Mamanus Ludicus

— J'suis paumé là... c'est quel bouton déjà pour sauter ?

PHOTO : B. BARBEY MAGNUM

GAME GEAR. O
C'EST PLUS F

GAME GEAR *c'est la nouvelle console portable. C'est le son et la luminosité réglables. Et c'est surtout la couleur, ou plutôt les couleurs. Et toi, après avoir joué sur la Game Gear, tu auras besoin de reprendre quelques*

LINTAS:PARIS

Ù QUE TU SOIS ORT QUE TOI.

couleurs; car en retrouvant tes jeux Sega préférés, dont Shinobi, Mickey Mouse et Wonder Boy, tu verras qu'une partie sur la Game Gear, ce n'est jamais dans la poche. La Game Gear est vendue avec le jeu Columns.

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

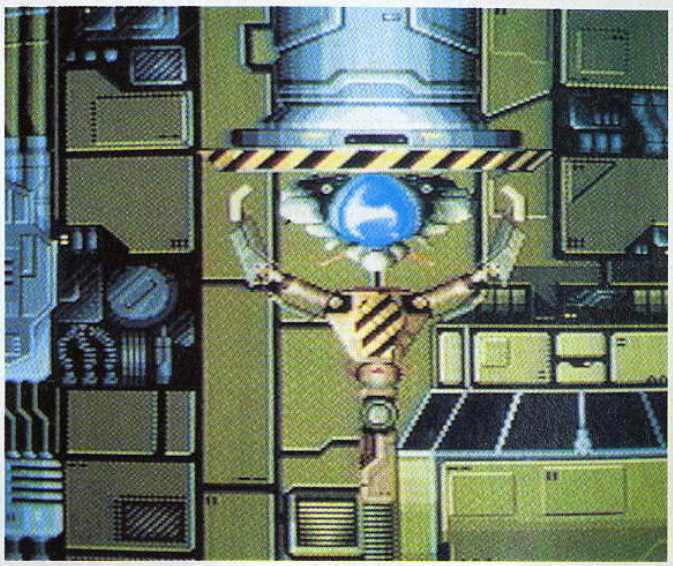
美

JAPON

NEWS

LA PC ENGIN

La PC Engine Duo est la petite dernière des consoles NEC. Lancée à la fin du mois de septembre, elle propose un certain nombre de caractéristiques originales qui en font une machine très séduisante.



▲ *R-Type. CD Rom complète.*

La première impression est plutôt bonne. La Duo a un aspect très "design" tout en restant très sobre. C'est une bonne surprise après les horreurs esthétiques que sont les PC Engine et la Supergrafx. D'un gris foncé mat, elle a à peu près la taille d'un cahier (elle mesure exactement 30 cm x 21,2) et fait quelques centimètres d'épaisseur (moins de 5). Ce n'est pas une console portable, mais on a instinctivement envie de la prendre sous le bras ou de la mettre dans un cartable ! Les caractéristiques ne contredisent pas cette "pulsion" : son poids est léger (1,3 kg) et un pack de batteries rechargeables est également commercialisé pour garantir son autonomie.

▲ *Browning*

▲ *Dragon Slayer*

Elle semble constituée de deux parties bien distinctes, autour d'une ligne qui paraît couper la Duo en son milieu. C'est en effet le cas, et la raison, d'ailleurs, de son nom. Cet appareil incorpore deux machines. Tout d'abord, il comprend la PC Engine Coregrafx II, c'est-à-dire la dernière version de la PC Engine de NEC. D'autre part, un lecteur de CD Rom est inclus à l'intérieur. La moitié du capot s'ouvre d'ailleurs pour permettre l'introduction de CD.

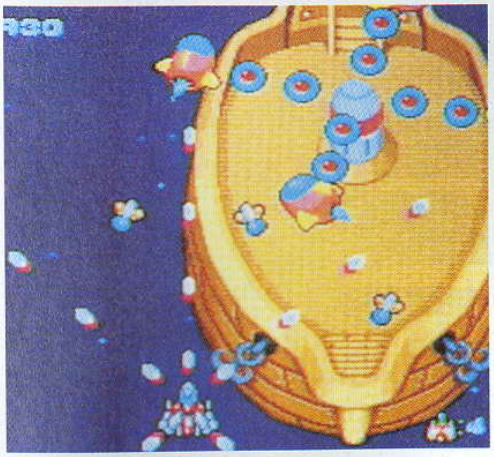
Revenons un peu sur les caractéristiques de ces deux appareils, qui pour la première fois sont compris dans une unique machine transportable.

La Coregrafx II utilise un microprocesseur un peu spécial

L'ÉCRAN TV PORTABLE

En même temps que la console, NEC lançait un petit écran pour la Duo (approximativement 20 cm x 15 cm). Reprenant le même aspect que la Duo, il ressemble à un petit coffret. Un bouton permet d'ouvrir le couvercle et déplie automatiquement l'écran plat à cristaux liquides (un des plus plats du marché d'ailleurs). Sur la face avant, on trouve différentes commandes : le bouton pour mettre le moniteur sous tension, deux commandes pour régler les canaux TV et le volume sonore. Un haut-parleur de bonne qualité est placé au centre de l'appareil. Quelques autres touches permettent de basculer en UHF, en VHF ou en mode vidéo PC Engine, ou encore de choisir entre une sélection manuelle ou automatique des canaux TV. Le tuner TV est bien sûr incompatible avec la norme française de télévision et NEC n'envisage pas d'en fabriquer d'autre pour le moment. Sur le côté se situe l'antenne que l'on tire d'abord horizontalement, puis verticalement. Il est possible de brancher le moniteur sur le courant ou bien d'utiliser des piles (6 au total) dans une petite trappe placée sous l'appareil.

E DUO : UN CONCEPT ORIGINAL

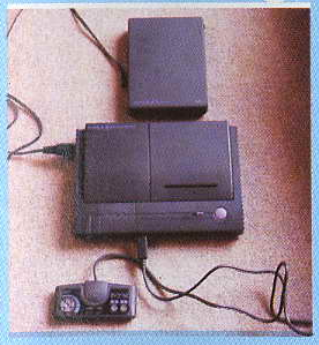


▲ Star Parodia

▲ Tchiki Tchiki Boy

Bonne conception : l'écran, replié, est bien protégé. Vu le prix, c'est préférable...

Aucun problème de contraste



Que vaut l'écran? Il est exceptionnel, et ce n'est une surprise pour personne. Déjà l'écran de la PC Engine GT portable s'était révélé le meilleur du marché. Là encore, NEC montre sa maîtrise technologique. D'une diagonale d'environ 11 cm (plus grand que les écrans des GT, GG ou Lynx), il offre une image superbe que ce soit en réception TV ou en mode PC Engine. Même les jeux d'action à scrolling rapide "passent" sans difficulté. Et la taille plus importante de l'écran supprime les problèmes que l'on connaissait avec l'écran de la GT (mauvaise lisibilité des textes, shoot-them-up trop rapides difficilement jouables...). La luminosité ambiante influe relativement peu sur l'image car le couvercle crée une zone d'ombre qui protège des autres sources de lumière parasites. Un petit bijou technologique ! Mais il y a un revers à la médaille : le prix est bien trop élevé : 4 000 F environ pour le moniteur alors qu'on trouve à Tokyo des TV portables à partir de 450 F ! Cela fait qu'une configuration Duo portable revient donc à près de 6 000 F ! Enfin, quand on aime, on ne compte pas.

(basé sur la famille des 6502) cadencé à la fréquence de 7,16 MHz. Les principales caractéristiques de la console ne sont pas modifiées par rapport à la PC Engine précédente. Simplement il sera plus facile d'utiliser une palette de couleurs plus importantes (au lieu des habituelles 16 teintes utilisées) pour les programmeurs. Les cartouches à venir seront certainement beaucoups plus colorées. De plus, la résolution a été un peu améliorée puis qu'elle est passée de 256 x 216 à 320 x 224 pixels (les points élémentaires à l'écran). A part ces petites améliorations, c'est donc la PC Engine que nous connaissons qui constitue à 50% les entrailles de la Duo. Pas d'améliorations techniques fantastiques de ce côté-là, mais pas non plus de mauvaises surprises : un matériel fiable qui a fait ses preuves et qui possède déjà une bibliothèque de logiciels imposante. En effet, la logithèque des cartouches de la PC Engine couvre quasiment tous

CHER ? QUAND ON AIME, ON NE COMPTE PAS !

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

COREGRAFX II :

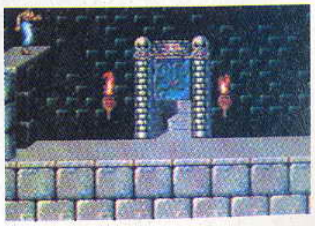
Ram principal : 8 Kb
Ram vidéo : 64 Kb
Graphismes :
512 couleurs affichables simultanément. Résolution programmable de 320 x 224 pixels.
Sprites de 16 x 16 à 32 x 64 pixels. 64 sprites max. à l'écran
Son :Synthèse par la méthode de la "Wave memory".
6 notes. 2 voies stéréo

SUPER CD-ROM

Ram tampon : 256 Kb
Ram sonore :128 Kb x 4 modes
Back Up Ram : 2 Kb
Système d'exploitation en Rom : 256 Kb
Son : Echantillonnage sur bits à une fréquence de 32 Khz avec un taux de compression variant de 1/2 à 1/16

INTERFACE DE LA DUO

Sortie joypad
Sortie son avec réglage du volume.
Sortie vidéo/son

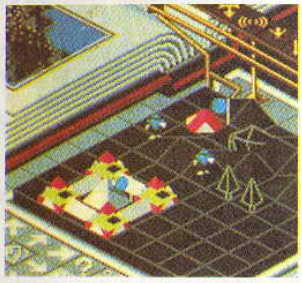


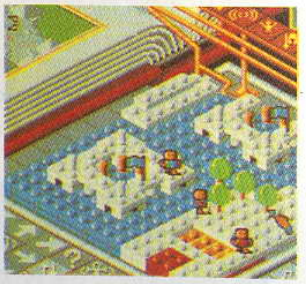
▲ Prince of Persia

JAPON NEWS

▲ *Super Fantasy Zone* ▼

Populous ▼





SUR CD-ROM DES HITS, RIEN QUE DES HITS !

les domaines : de la simulation de sport jusqu'aux jeux de réflexion en passant par les beat-them-up et les shoot-them-up. Au début de l'année 91, celle-ci comprenait plus de 230 titres (pour avoir un ordre d'idée, à la même époque, la MD ne disposait que de 95 cartouches !). La Duo ne comporte qu'un seul connecteur joypad , mais il est très facile de rajouter un doubleur, tripleur ou même quintupleur de joypad, déjà en vente sur le marché. Un petit capot recouvre la fente dans laquelle viennent prendre place les cartes de jeu (Hu Card). Juste à côté, se situe l'interrupteur qui sert à bloquer les Hu Cards et en même temps à mettre la console sous tension.

Les améliorations viennent de la partie CD Rom. NEC a été la première société à commercialiser un lecteur de CD Rom connectable sur sa console de jeu. NEC a sorti, en même temps que la Duo, le Super CD Rom qui est inclus dans la Duo ou peut être acheté séparément afin d'être connecté à une PC Engine classique. La principale amélioration vient de ses temps d'accès. En effet, le gros problème des lecteurs de CD Rom vient de leur lenteur : ils lisent un moment le CD Rom, animent quelques instants l'écran, puis se remettent à lire... Ils traitent des quantités énormes d'informations et il faut bien que celles-ci transitent du CD Rom jusque dans la console.

Le Super CD Rom résout en partie ce problème en améliorant sa vitesse de lecture par l'utilisation d'une Ram tampon très rapide. Cela ne veut pas dire qu'il n'y a plus de temps d'attente mais ceux-ci ont largement diminué.

Pour la première fois avec la Duo, NEC place le système d'exploitation en Rom. Celui-ci est une nouvelle version, la 3.0,

LES PROCHAINS JEUX QUI UTILISERONT LE SUPER CD ROM DE LA DUO

OCTOBRE

DRAGON SLAYER	Hudson
POPULOUS Promised Land	Hudson
TENSHI NO UTA (Le poème de l'Ange)	Riot

NOVEMBRE

PRINCE OF PERSIA	Rivers Hill
SPACE FANTASY ZONE	NEC Avenue
LADY FANTOME	Laser Soft

DÉCEMBRE

SHADOW BEAST	Victor
BROWNING	Riot

MARS 92

MILAI SHONEN CONAN (Le "petit" futur Conan)	Riot
VALIS	Riot

COURANT 1992

SILENT MOEBIUS	Meda Office
BASEBALL PRO II	Intek
F-1 SAGAS	Nitchibun
YUNA	Hudson
LA PLANETE QUIZZ	Sunsoft
GATE OF THUNDER	Hudson
COMIC FANTASY III	Laser Soft
SUPER DARIUS II	NEC Avenue
STAR PARODIA	Hudson
DOUBLE DRAGON II	Naxat
TCHIKI TCHIKI BOY	NEC Avenue
TOPOONER	NEC Avenue
DRAGON NIGHT II	NEC Avenue
TOUCH BALL	Naxat
PC SAKE FOOT	Human
FORGOTTEN WORLD	NEC Avenue
BURAI II	Rivers Hill
BONANZA BROS	NEC Avenue
POLA STORY	NEC Avenue
MONSTER MAKER	NEC Avenue
RAY XAMBER III	Data East
LA FOUDRE	Hudson
ROOM	Bikuta
RAINBOW ISLAND	NEC Avenue
WADONNA NO MORI (La forêt de Wadona)	Hudson

NEWS JAPON

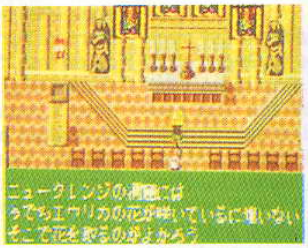
▲ *Forgotten Worlds*

qui permet à la console de tirer parti des nouvelles caractéristiques du Super CD Rom. Comme les précédentes, elle permet également d'écouter des CD audios ou même des CD + G (CD audios contenant quelques images fixes avec souvent les paroles des chansons). Un bouton permet de verrouiller l'ouverture du lecteur de CD Rom pendant le transport.

La PC Engine Duo est une très bonne console : robuste, élégante, elle intègre les dernières nouveautés techniques des consoles NEC. Deux petits reproches tout de même. D'abord, il est dommage que la partie console n'ait pas subi des transformations plus radicales (mais on risquait de perdre la compatibilité avec les cartouches existantes). Le second

ARCADE
AVENTURE
STRATEGIE
PLATES-FORMES

▲ *Shadow of the Beast*



▲ *Le Poème de l'Ange*

reproche concerne son prix (près de 3 000 F au Japon), ce qui est un peu excessif malgré l'intégration d'un lecteur de CD Rom.

Banana San

STREET FIGHTER II

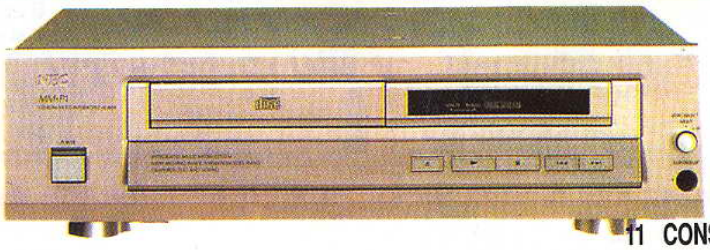
Le prochain jeu de Capcom pour la Super Famicom, après Magic Sword (qui est actuellement en stade de bêta-test), sera le fantastique Street Fighter II. Ce jeu connaît le succès dans toutes les salles d'arcade du monde, mais au Japon, c'est vraiment la folie ! Capcom a commercialisé un magazine hors-série de plus de 450 pages uniquement dédiées à son jeu vedette avec des tas de photos, de trucs... Des concours ont été organisés dans tout le Japon avec des millions de yen à gagner pour déterminer le meilleur joueur à SF II ! Si l'adaptation est réussie, et actuellement les développeurs SFC de Capcom font partie des meilleurs, on peut être sûr de deux choses : d'une part, la cartouche sera un succès sans précédent : d'autre part, les ventes de Super Famicom vont exploser.

LE MARCHE JAPONAIS

Le marché japonais est assez différent du marché français des jeux vidéo. Ainsi la Super Famicom se vend surtout aux jeunes (en dessous de quatorze ans) au Japon.

En revanche, la Megadrive est achetée généralement par des Japonais beaucoup plus âgés; lycéens ou étudiants. Il y beaucoup plus de simulations, jeux de rôle et wargames sur la MD.

NEC a présenté un prototype d'un produit assez spécial. A mi-chemin entre la console de jeu et le CDI, cet appareil baptisé MM-PI (Multi Media Player) sera orienté vers le marché grand public, et non pas exclusivement vers le domaine du jeu vidéo. Il proposera des CD Rom dans le domaine de l'éducation et de l'apprentissage. Il y aura également des jeux mais ce ne sera qu'une partie de sa bibliothèque de softs. Très proche de la PC Engine (il utilise exactement le même joypad), Il possède cependant une résolution et des puces vidéo un peu différentes. Sur un de ces CD Rom, soixante minutes d'animation peuvent être enregistrées. Présentation officielle lors du CES de Las Vegas.



JAPON NEWS

GAME GEAR

La Game Gear est loin de remporter au Japon le succès que Sega escomptait. Le problème numéro un vient des jeux disponibles sur cette console (pas assez nombreux et d'une qualité moyenne). Mais Sega est prêt à "mettre le paquet" pour relancer les ventes. Une floppée de cartouches devraient bientôt arriver !

Konami commercialisera en novembre au Japon un gadget assez génial. Il s'agit d'un petit boîtier comportant un écran-loupe et un joystick. Vous placez votre Game Boy à l'intérieur et vous obtenez pour 5 800 yen (soit à peu près 250 F) les deux accessoires qui manquent cruellement à la portable de Nintendo.

CONSUMER SOFTWARE GROUP

Le CSG (Consumer Software Group) Show s'est tenu au mois de septembre à Tokyo. Tous les nouveaux jeux des éditeurs japonais étaient présentés. Parmi les stands les plus importants, on pouvait remarquer ceux de Jaleco, de Capcom et d'Hudson (ce dernier avait carrément pris les deux côtés d'une rangée pour présenter ses nouveaux produits!). Il n'y avait pas d'exclusivités incroyables et tous les produits qui étaient dévoilés au public vous ont déjà été dévoilés par Consoles +. Au niveau hard, pas de véritables nouveautés non plus. On voyait cependant par-ci par-là quelques Mega CD poindre le bout de leur nez. Les machines vedettes étaient, dans l'ordre, la Super Famicom, la PC Engine, la Megadrive. Relativement peu de NES, dont le marché est doucement en train de dégringoler au Japon, et quelques Game Boy étaient également présentés. Il y avait une foule inimaginable, comme on n'en voit qu'au Japon. Les visiteurs faisaient bien sagement leur demi-heure de queue avant de pouvoir tester une nouveauté pendant cinq minutes. Les files d'attente les plus longues se trouvaient devant Chomakaimura, Super E.D.F et Rolling Thunder II!

SUPER FAMICOM

La Super Famicom est compatible avec la Super NES. Les Super Famicom vendues actuellement aux USA peuvent recevoir des cartouches Super NES américaines et, en forçant un peu, les cartouches japonaises de la Super Famicom. C'est un peu le même problème de compatibilité que connaissent la Megadrive et la Genesis. D'après certaines rumeurs, cet état de fait ne durerait pas, Nintendo ayant bien l'intention de modifier les prochaines Super NES commercialisées sur le marché américain pour empêcher toute compatibilité.

SOULBLADER

ACTRAISER SUITE

La suite d'Actraiser vient d'être annoncée. Cet épisode portera le nom de Soulblader et occupera 8 Mb ainsi qu'une mémoire sauvegardée de 64 Kb. L'équipe de développement est identique à celle qui avait réalisé Actraiser. Le scénario est semblable mais plus ambitieux. Incarnant le roi Magrit, vous allez cette fois-ci non seulement veiller à la bonne croissance de vos "sujets" mais en plus vous devez créer le monde, les êtres vivants, les villes. Commercialisation en janvier mais comptez sur Consoles + pour vous montrer les premières photos d'écran, en exclusivité comme d'habitude !

BRUT REPORT OF UNDERGROUND INTELLIGENCE TECHNOLOGICAL SECTION

BRUITS

NEWS JAPON

Cette nouvelle rubrique contient des nouvelles la plupart du temps... explosives, mais ne provenant pas de sources officielles. Il s'agit de bruits entendus dans un salon, de discussions avec un chef de projet après une interview officielle "off record", de conversations avec des développeurs dans les cafés ou les bouges où ils aiment à se rencontrer ! Aucune garantie donc quant à la fiabilité de ces informations... mais de très sérieuses présomptions.

Les premiers titres annoncés pour le Mega CD (MCD) sont intéressants, mais risquent fort d'être moins attractifs que ceux qui feront partie de la deuxième vague. Sega préparerait en grand secret des adaptations MCD de la suite de tous ses grands titres sur MD. Ainsi, on pourrait jouer en 1992 à Batman II, Castle of Illusion II, Sonic II, Revenge of Shinobi II... D'autre part, il serait également question de convertir Rad Mobile et G.Loc. Enfin, pour rester dans les conversions, Sonic devrait être adapté sur GG.

Officiellement, la PlayStation de Sony se porte mal. Cinq logiciels de jeu seraient en cours de développement chez Epic, la société de développement de jeu qui appartient à Sony. En fait, information tout à fait confidentielle, de gros éditeurs de jeux travailleraient sur des projets PlayStation. On sait toujours peu de choses sur le système. Voici cependant quelques bruits qui courent à Tokio. La console serait commercialisée au printemps au prix de 3 150 F au Japon. Le marché visé sera moins les adolescents que les adultes de moins de trente-cinq ans.

Enfin, Nintendo serait en train de faire pression sur tous les distributeurs de jeux et les boutiques pour qu'ils refusent de commercialiser la PlayStation, avec des menaces voilées concernant des livraisons en retard par rapport aux concurrents et de ruptures de stocks pour les récalcitrants ! Sony aurait donc pris la décision de commercialiser la future console par son propre réseau de distribution.

Nintendo aurait renoncé à construire une Game Boy couleur. Les ingénieurs de la firme auraient décrété qu'il n'existait pas actuellement d'écran couleur d'une qualité suffisante ne consommant pas trop d'énergie et à un prix permettant à la GB Couleur de rester un produit très grand public.

D'après certaines sources très proches de NEC, NEC s'attaquerait l'année prochaine à l'Europe. Cette société aurait déjà eu l'intention de créer sa division jeux vidéo grand public il y a quelques temps, au moment où Sega lancait la MD en Europe. Pour une raison mystérieuse, cela ne s'est pas fait mais ce ne serait que partie remise !

Pour le moment, les plus importantes cartouches pour la MD font 12 Mb (soit 1,5 Mo). La rumeur veut que bientôt des jeux de 16 Mb (2 Mo) fassent leur apparition. Allez encore un petit effort, messieurs les éditeurs, et bientôt vous rattrapez la Neo Geo

MCD, 3 D et virtualité réelle : Sega serait en contact avec une société GB afin de commercialiser un système de jeu en 3 D, basé sur les concepts de réalité virtuelle. Vous en saurez plus dès que j'aurai réussi à dupliquer la clé qui donne accès au coffre-fort qui contient le passe qui permet d'atteindre le sas de sécurité au bout duquel se trouve la porte blindée de deux mètres d'épaisseur derrière laquelle Sega stocke toutes ses informations Hyper-Mega-Top-Secret !

L'éditeur anglais Renegade, à travers un deal avec une société japonaise, serait en train d'envisager de possibles adaptations de ses principaux succès (Gods, Xenon II, Cadaver...) pour la PC Engine.

Sony, division logiciel, aurait réussi à débaucher à prix d'or quelques-uns des petits génies de Capcom. Depuis, un léger vent verglacé soufflerait entre les deux sociétés.

Hudson travaillerait discrètement (une bonne partie des cadres de la société ne sont même pas au courant !) sur deux projets. Le premier, bien avancé, concernerait des puces JPEG et MPEG permettant la compression d'images de très haute qualité. D'autre part, cette société serait en train de réaliser un prototype de console 32 bits. Des premiers contacts auraient eu lieu avec NEC, qui jusqu'à présent avait distribué toutes les inventions d'Hudson (la PC Engine, la CD Rom...). NEC ne paraissant pas spécialement intéressé, Hudson aurait cherché des appuis ailleurs. On dit que le projet Jaguar d'Atari ne serait peut-être pas aussi made in Atari que cela !

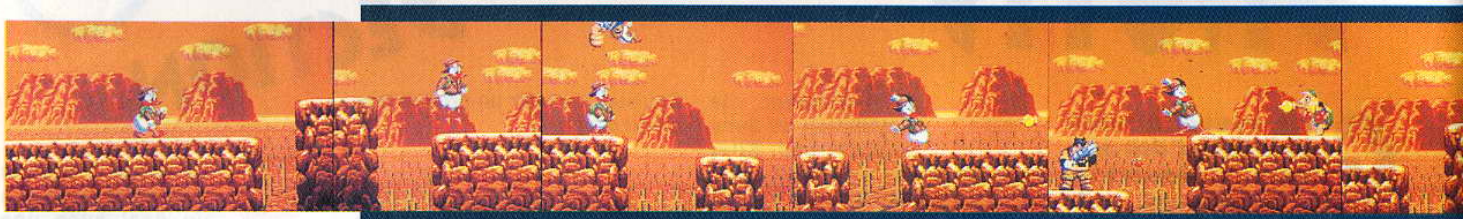
QUACKSHOT

SEGA - 20 DEC

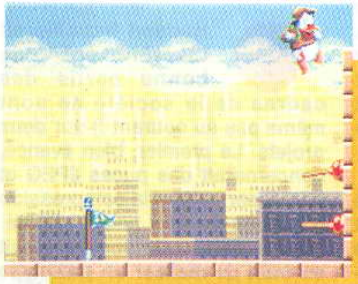
MD

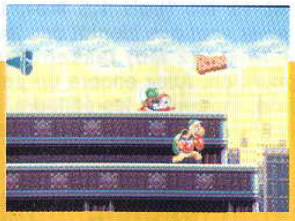
L'avion piloté par vos trois neveux vous emmènera à travers la planète.

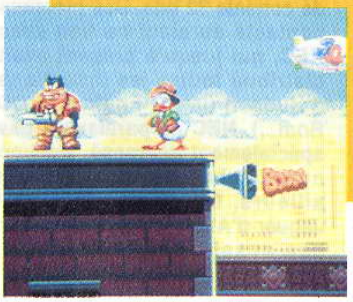
Un de vos amis à Donaldville vous fournit la clé nécessaire pour pénétrer dans la pyramide.

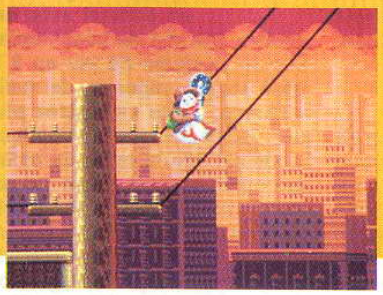


LE DESERT MEXICAIN

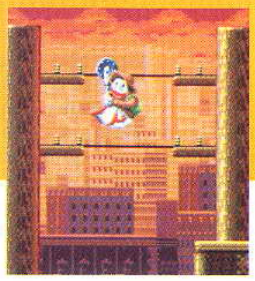




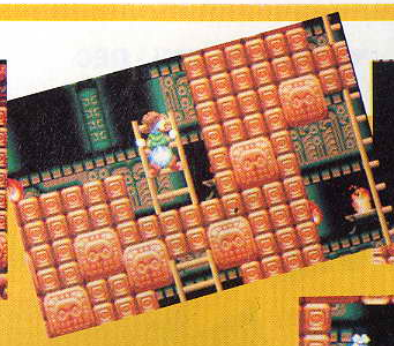


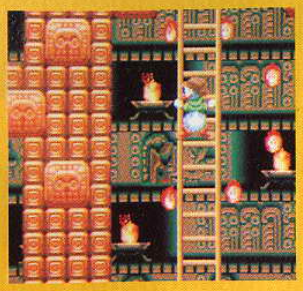


RETOUR A DONALDVILLE

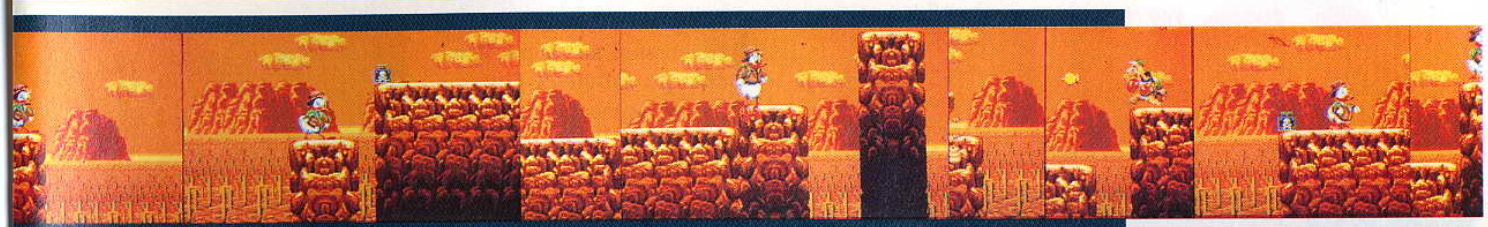


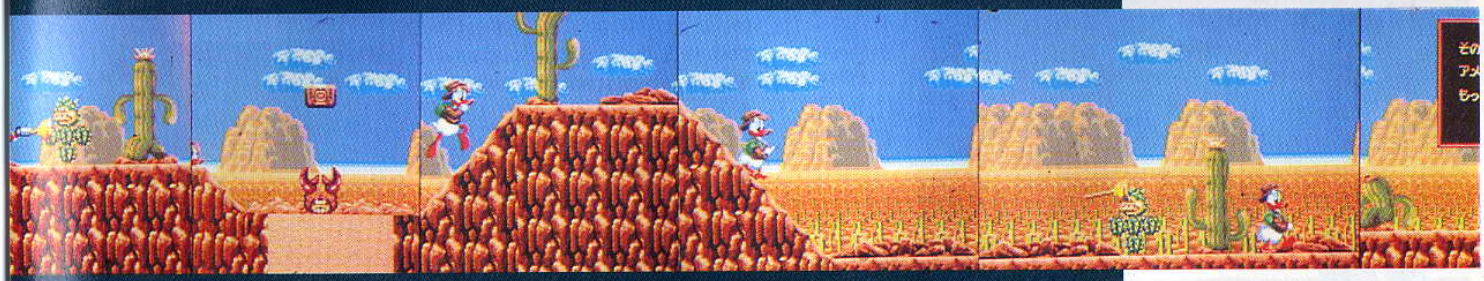
2





LA PYRAMIDE AZTEQUE





1

De 1 à 4 : Donald peut désormais lancer des bulles de chewing-gum et des grains de maïs !

Sega poursuit l'adaptation sur ses consoles des aventures des personnages tirés des dessins animés de Walt Disney. Après Mickey, c'est au tour de Donald ! Vous allez devoir guider le canard dans une fabuleuse course au trésor. Donald, après avoir dérobé à Onc' Picsou la carte où est localisé un mystérieux butin, part à sa recherche. Il n'est pas seul à le rechercher et les Rapetous feront tout pour mettre la main dessus avant lui. Le jeu est en fait une succession de niveaux à parcourir dans différentes contrées (Amérique du Sud, Transylvanie, Afrique...), puis retour à Donaldville où notre héros doit récupérer un objet (clé, livre...) avant de repartir à la poursuite du trésor. Ses neveux viennent le chercher en avion puis le ramènent sur le terrain de ses nouveaux exploits. Animation soignée, jouabilité impeccable, cette cartouche se classe dans la lignée de Castle of Illusion. Aujourd'hui, Consoles + vous présente le deuxième niveau complet et quelques images des niveaux suivants !

3

4

TOSHIBA EMI - DEC

SFC

Un niveau hight tec mais toujours aussi mal fréquenté.

NIVEAU 5

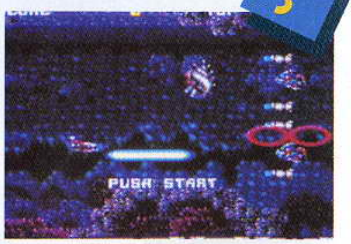
Attention aux lasers qui barrent périodiquement la route.

THUNDER SPIRITS

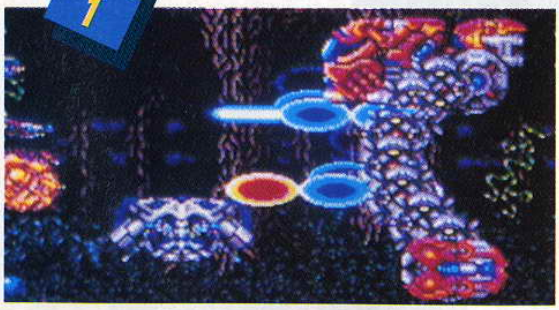
Le niveau trois se passe sous l'eau.

Il s'agit bien évidemment de la conversion sur Super Famicom du fabuleux Thunder Force de Technosoft pour Megadrive. Petite déception : EMI s'est contentée de faire une conversion (honnête par ailleurs) sans essayer d'améliorer la cartouche et d'utiliser le potentiel de la SFC. Pour ceux qui ne connaissent pas Thunder Force (honte à eux !), il s'agit d'un shoot-them-up dans lequel vous ramassez des millions de bonus pour massacrer des milliards d'adversaires. C'est rapide et pas évident.

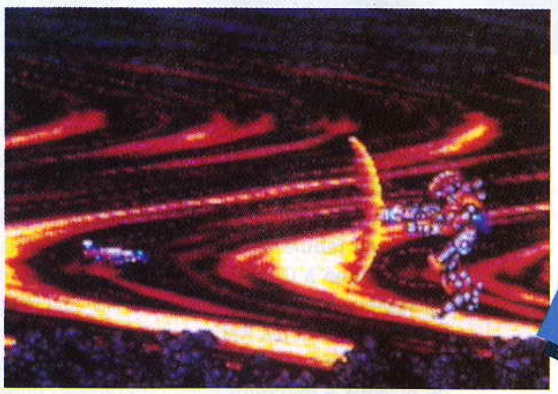
NIVEAU 3



NIVEAU 1



M.Toshiba, vu la palette de couleurs de la SFC, vous auriez pu faire un effort sur les décors (qui ne sont pas beaux, ni même séduisants !)



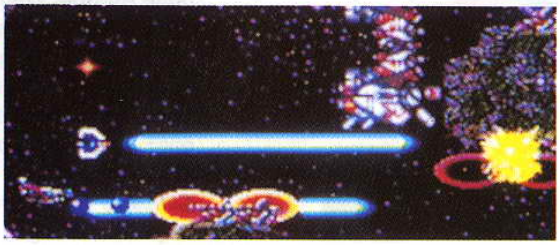
Un alien au milieu de ma trajectoire. Le sot ! Croit-il que je vais l'éviter ou même faire demi-tour ? Que nenni. Je vais l'anéantir, le pulvériser, l'atomiser, en faire de la purée

NIVEAU 2

L'ennemi a installé des bases sur ces météorites (niveau quatre).

Un module d'assistance ouvre le feu en même temps que vous.

NIVEAU 4



STEEL EMPIRE

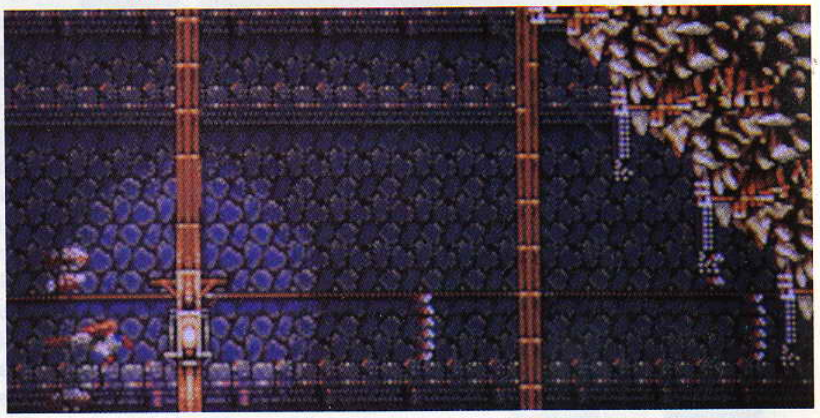
HOT B - JANVIER

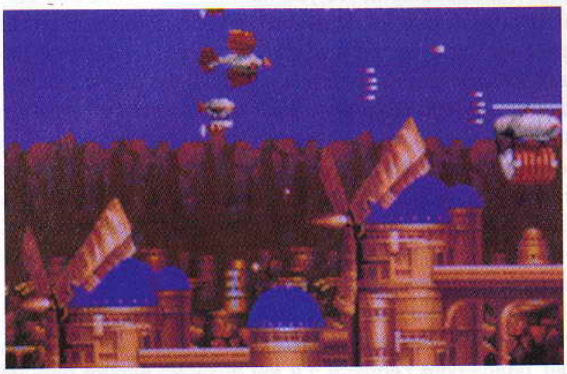
MD

Pilotant un biplan doté du dernier équipement en matière d'armement, vous vous lancez au secours de Sarah. Vous décollez d'un immense porte-aéronefs flottant dans les airs avant chacun de vos raids. Votre appareil possède la particularité de pouvoir ouvrir le feu à l'avant ou à l'arrière. Il dispose en plus de méga-bombes, bien utiles pour les gardiens de fin de niveau. Les décors et les appareils de ce jeu s'inspirent d' un style industriel un peu du genre des années vingt. Pas de grande originalité, mais une atmosphère étrange et une réalisation sans faute.

Voici la carte de vos futurs exploits.

Descente aux enfers dans le monde souterrain.7

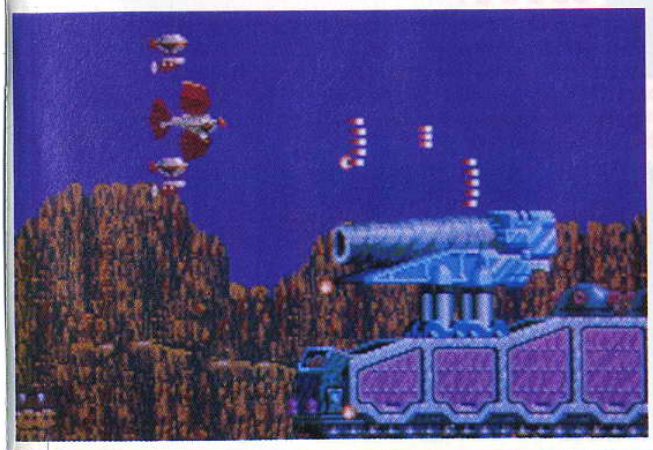


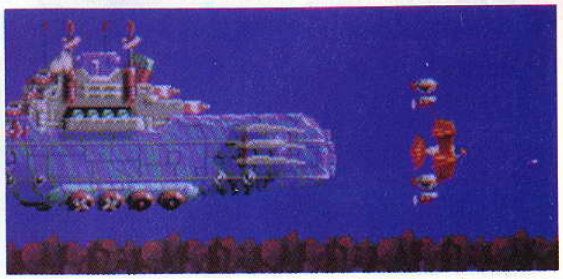


Tirez sur cet étrange ballon, il vous donnera des bonus.

Coucher de soleil au-dessus des nuages.Que c'est beau (et séduisant !)!.

Le train blindé qui transporte le canon défend l'accès au niveau deux.



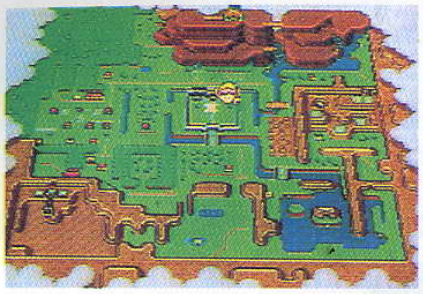


C'est le moment d'inverser votre tir pour liquider ce monstrueux machin volant.

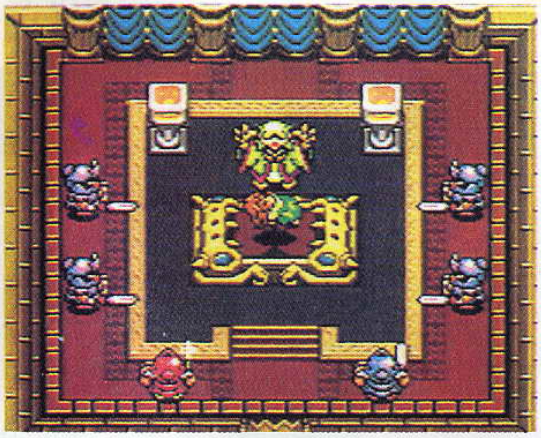
LA LEGENDE DE ZELDA

NINTENDO - 21 NOV

SFC



Le monde à explorer est immense. Heureusement, un plan vous permettra de faire le point de temps en temps.

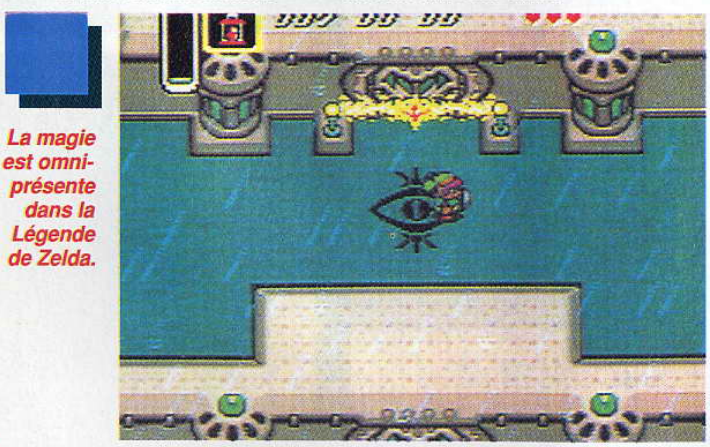


Agunim détient Zelda en otage.

D'après tous les pronostics,La Légende de Zelda devrait être le titre qui va pulvériser les records de vente d'ici Noël. On s'attend à une rupture de stock avant même la fin du premier jour de sa mise en vente. Nintendo a pris les grands moyens pour éviter que la nouvelle de sa sortie sur SFC ne s'ébruite avant la date officielle et que dans l'attente de ce titre, des dizaines de Japonais arrêtent d'acheter des cartouches. Habituellement, les journalistes reçoivent des cartouches deux ou trois mois avant leur commercialisation. Et bien cette fois-ci, nous n'avons rien reçu. Et il a fallu se déplacer jusqu'à Osaka pour aller voir la merveille des merveilles.

Il faut dire que le résultat en vaut la peine. Tryforce est un endroit magique où il suffit d'exprimer un souhait pour qu'il soit réalisé. Ganon, qui régnait sur Tryforce, avait placé ses sept meilleurs guerriers pour bloquer les sept portes qui mènent à Tryforce. Malheureusement, il s'est fait battre par Agunim. Celui-ci prend en otage la princesse Zelda. Un des guerriers vous appelle au secours pour délivrer Zelda.

Ce scénario farfelu cache une petite merveille de réalisation : désormais, votre personnage peut nager, sauter de très haut, attaquer rapidement l'ennemi. Le jeu possède encore plus de bonus que dans la version Super Famicom. Lorsqu'on se balade et qu'on élimine un "nauséabond", on peut revenir quelques minutes après, le programme garde en mémoire qu'il est mort. Ainsi, lorsqu'on revient sur ses pas, on n'a pas à combattre sans cesse les mêmes monstres. Le jeu est bourré de petits détails réalistes : on peut mettre le feu aux arbres, on peut s'emparer de presque tous les objets présents à l'écran (siège, table...) pour les jeter à la tête de l'adversaire par exemple.



La magie est omniprésente dans la Légende de Zelda.

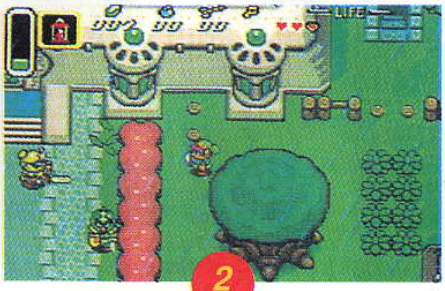
De 1 à 3 :

1. A chaque dialogue avec un personnage, vous allez regretter de ne pas savoir le japonais.

2. Dès que vous sortez du château, les ennuis commencent.

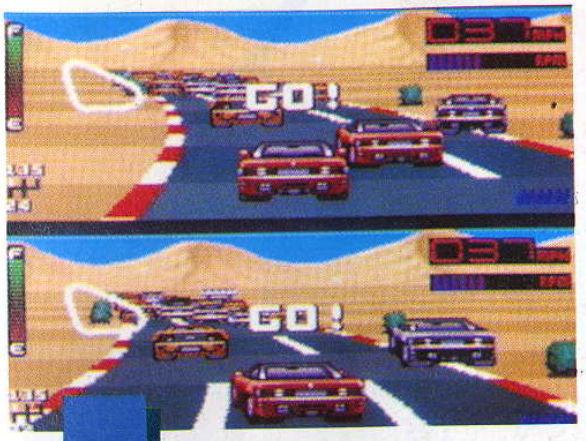
3. L'intérieur des donjons est beaucoup plus riche que dans les épisodes précédents.

1



2

3



Le départ vient d'être donné.

Cette course de voitures est en fait la conversion d'un jeu sur Amiga appelé Turbo Lotus Challenge. L'écran est divisé en deux parties. Dans la première, vous voyez votre véhicule, dans celle du dessous, vous visualisez celui de votre adversaire. Lorsque vous le doublez, vous le voyez disparaître derrière vous pendant que lui vous aperçoit en train de filer au loin. Des petites options gadgets rendent le jeu plus attrayant. Ainsi, la nuit, vos phares s'allument automatiquement, n'éclairant qu'une portion de route ; d'autre part, un des boutons du joypad vous permet d'insulter les concurrents qui vous dépassent. Quatre véhicules sont à votre disposition. Vous pouvez passer les vitesses manuellement ou vous concentrer sur la conduite en sélectionnant la boîte automatique. Les différents circuits proposent des pistes mouvementées qui montent et descendent à toute vitesse, grâce à une animation rapide et d'excellente qualité.

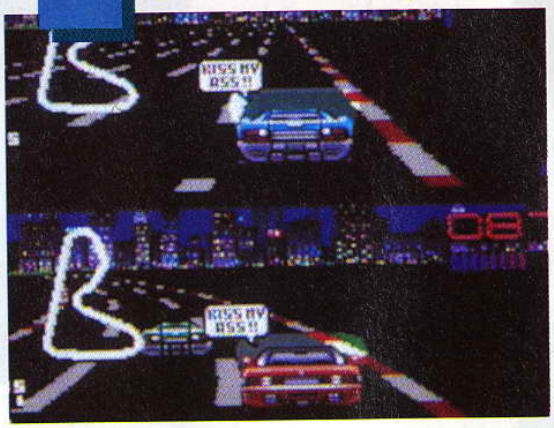
TOP RACER

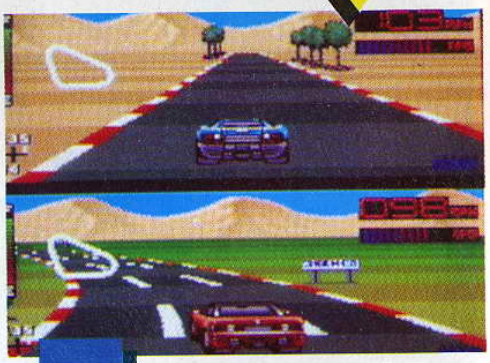
KEMCO - FEV 92

SFC

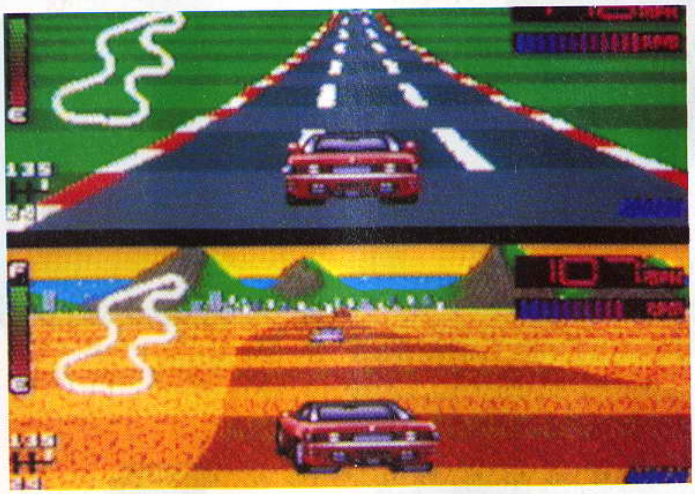
Choisissez votre véhicule selon ses caractéristiques techniques.

Les insultes pleuvent lorsqu'un concurrent a l'audace de vous dépasser !





Sur l'écran : l'état de votre moteur, la vitesse que vous utilisez et celle à laquelle vous roulez.



Le circuit brésilien vous fera traverser déserts et prairies.

Boîte automatique ou vitesses manuelles ?

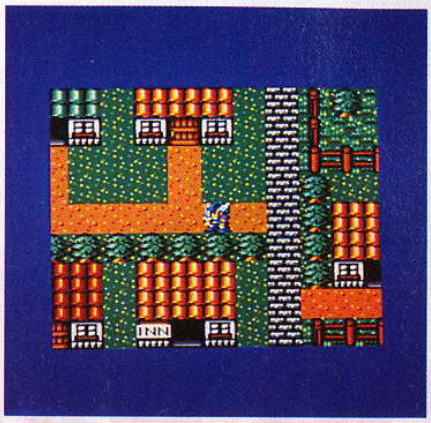
LE JAPON EN DIRECT

AX BATTLER

SEGA - NOV

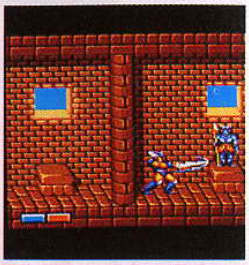
GG

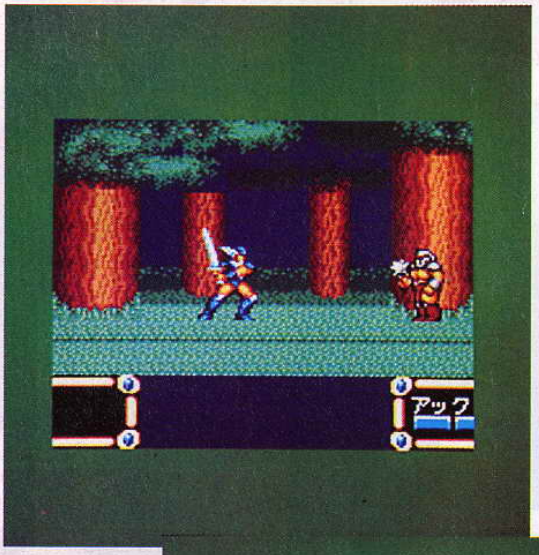
En fait, ce jeu n'a pratiquement aucun rapport avec Golden Axe (alors qu'il porte comme sous-titre A Legend of Golden Axe). Certes, il reprend les héros du célèbre jeu de Sega. Certes, votre guerrier a toujours son pouvoir magique. Mais en fait, il s'agit plus d'un mélange aventure/exploration avec quelques séquences de combat-arcade. Les graphismes sont sommaires. On a vu beaucoup mieux sur une Game Gear. Décevant !



Dans les villages, vous pourrez vous reposer, acheter des armes...

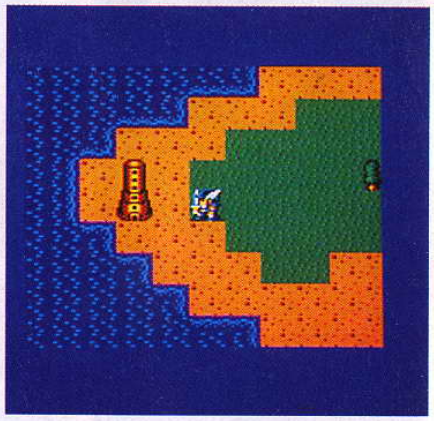
Dès que vous l'aurez dépassée, la statue essaiera de vous surprendre par derrière.

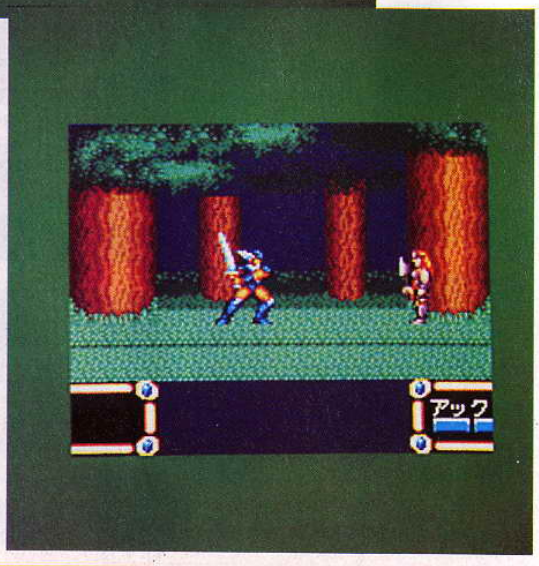




Combat contre une amazone ou un gros balèze à la masse d'arme.

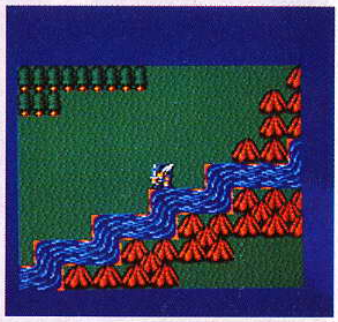
Un donjon à explorer...





Une fois mort, vous ressuscitez dans le château de votre seigneur.

Pendant les trois quarts du jeu, vous vous promenez entre deux combats dans une carte aux graphismes sommaires.



SUPER WAGAN LAND

NAMCO - 13 DEC

SFC

L'île de Wagan était paisible jusqu'au moment où le docteur Devil a décidé d'en prendre le contrôle et d'exterminer tous ses habitants. Wagan, la nouvelle mascotte de Namco, doit donc sauver ses amis. Pour se battre, il dispose d'une voix de stentor. Il projette donc un paquet de décibels meurtrier sur ses adversaires. Trois modes de jeu permettent d'adapter le programme suivant l'âge du joueur. Malgré une amélioration certaine des graphismes, cette cartouche est destinée aux plus jeunes.

Les avions larguent des bombes parachutées.

Autre jeu auquel vous risquez de ne comprendre goutte ! ▼

Affrontement avec un des gardiens de fin de niveau sous la forme d'un petit jeu...

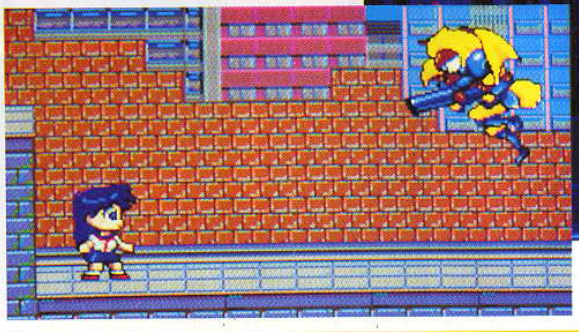
VALIS

LASER SOFT - NC

MD

▲ Le château est rempli de dangers.

Valis est en fait un jeu d'initiation à l'univers de la série des Valis. Réalisé plus particulièrement pour les enfants, il met en scène l'héroïne adolescente. Les sprites sont gros, colorés et traités de façon humoristique. Pour chaque niveau, vous devez éliminer des créatures fantasmagoriques. A la fin du niveau, vous affrontez un adversaire plus coriace. Au fur et à mesure de vos succès, vous obtenez la possibilité de revêtir des armures aux pouvoirs de plus en plus puissants. De même, votre épée se transforme rapidement en une arme très efficace.



Liquidez ce petit lézard avant qu'il ne "pompe" votre énergie.

Le niveau des souterrains vous demandera une certaine agilité.

Le gardien du niveau 1.

HUDSON - JANV

SFC

Un héros qui a du punch !

Cette cartouche met en scène les aventures d'un des joueurs les plus célèbres du Japon : "Tokahoshi Meijin". Hudson, pour le compte de qui il travaille actuellement, prétend qu'il est arrivé une fois à presser six fois de suite sur le bouton d'un joystick en une seconde ! Record à battre ! Toujours est-il qu'il apparaît sous les traits d'un jeune garçon de 16 ans, vêtu d'une peau de bête et coulant des jours heureux dans une île exotique et paradisiaque. Mais comme dans 99 % des jeux, le nauséabond du coin débarque et la galère commence ! Cette fois-ci, il s'agit d'un sorcier qui a enlevé devinez qui ?Votre fiancée ! J'en profite pour poser un problème métaphysique : au vu des différents jeux vidéo, on peut se demander si la fonction première d'une fiancée n'est pas d'être la cible d'un enlèvement. Aussi, si la vôtre ne l'a jamais été, je m'inquièterais à votre place . Vous parcourez donc des kilomètres, vous affrontez des tonnes de monstres et récupérez des kilos de bonus !

Décor luxuriant et couleurs pastel.

SUPER ADVENTURE ISLAND

Vous allez parcourir l'île dans cette benne.

Le boomerang vous permettra de liquider ces grosses otaries.

A ce niveau, les seules sources de lumière sont ces bougies ou certains de vos adversaires !

Il faut tirer dans le noir avant de faire un pas.

CAL 50

Un jet militaire américain en 1972 en plein cœur de l'Amazonie, dans une région peu connue. Une dizaine d'années plus tard, les satellites ont enfin réussi à localiser l'épave. Votre mission est simple : il suffit d'aller sur place et de faire un rapport sur l'état de l'épave. Evidemment on a oublié de vous parler des dizaines d'espèces mortelles qui ont élu domicile dans le coin, des révolutionnaires bien équipés (blindés, aviation...) qui contrôlent le périmètre, de la grève surprise des postiers, de l'amazone qui vous empêchera de recevoir votre Consoles + sur place... Enfin, vous ramassez votre fusil d'assaut préféré, celui que vous connaissez par cœur, du chargeur à la queue de la détente, pour l'avoir démonté et remonté les yeux bandés, et vous partez régler ce problème ! Ce commando classique va vous faire affronter des millions d'adversaires (et moi qui pensais naïvement que l'Amazonie était quasiment déserte), vous allez répandre des hectolitres de sang, boire des litres de bierre (blonde)... pour enfin arriver, dans un suspens torride, jusqu'à l'épave. Votre personnage se contrôle d'une façon particulière : un bouton le fait tourner sur lui-même et l'autre lui fait ouvrir le feu. Vous appuyez sur le premier bouton puis quand votre héros est en face de l'ennemi (qui blémit de peur en vous reconnaissant), vous appuyez d'un doigt délicat mais néanmoins ferme sur l'autre bouton. Au début, c'est pas évident, mais on s'y habitue rapidement et ce système permet de tirer des rafales tout autour de vous !

▲ *L'épave de l'avion.*

BISCO - NOV

MD

Une piste d'atterrissage clandestine.

Récupérez les bonus qui vous procurent armes et munitions.

Au cours de votre progression dans le lit du fleuve, l'aviation rebelle opèrera des raids pour tenter de vous éliminer.

Attention aux "snipers" embusqués !

WANI WANI WORLD

La souris est piégée dans la dalle qui se referme...

Le monde enchanté et coloré de Wani Wani World.

Dragon ou chat, vous choisissez le personnage que vous incarnez.

KANEDO - JANV

MD

Cette cartouche s'est fortement inspirée du célébrissime Lode Runner. Ce jeu était apparu sur Apple II puis sur de nombreux ordinateurs. Les graphismes étaient simples tout comme le principe : détruire des dalles et attendre que vos ennemis tombent dans le trou et soient anéantis par la dalle qui se referme au bout de quelques secondes. Kaneko a repris l'idée en rajoutant des graphismes sympas, des monstres amusants, des bonus, des téléporteurs... Vous pouvez jouer à deux dans ce jeu simple mais très amusant.

Une dalle mouvante pour corser le challenge !

MITCHIBUTSU - 27 DEC

MD

F1 CIRCUS

Cette course de Formule 1 vous emmènera sur les plus grands circuits du monde. Contrairement à d'autres courses du même type, le circuit est représenté en vue aérienne. Le jeu, qui est une adaptation, a gardé cette représentation. Les graphismes sont très fins et soignés, mais les sprites sont un peu petits. Par contre, la vitesse de la course est très importante et il est vivement conseillé de rétrograder dans les virages !

▲ Juste avant la ligne d'arrivée, la dernière ligne droite.

▲ Le départ vient d'être donné et les voitures démarrent dans des nuages de poussière.

L'animation est très rapide !

Les décors sont trop uniformes.

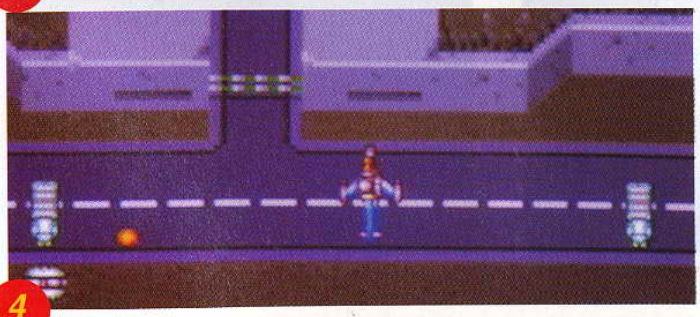
DIMENSION FORCE

ASMIK - NOV

SFC

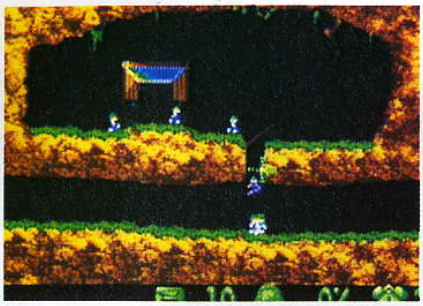
Pilote d'un hélicoptère d'assaut, vous décollez d'un porte-avions pour une série de raids en profondeur derrière les lignes ennemies. Deux jeux sont en fait compris au sein de cette cartouche. Le premier est un shoot-them-up traditionnel, qui n'offre aucun intérêt particulier, d'autant plus que les graphismes sont souvent des plus simples (fonds comportant une seule couleur ou un seul motif qui se répète, adversaires très classiques...) ; la seconde option, le mode technique, est un peu plus intéressante. Elle donne au joueur la possibilité de passer d'une vision aérienne classique à un survol en rase-motte du terrain. Le programme utilise la fonction zoom pour basculer instantanément du survol à une altitude normale à du "rase-paquerettes". Cette fonction permet, pour les gardiens de fin de niveau, d'exécuter des attaques en piqué puis de reprendre de l'altitude avant d'exécuter une nouvelle attaque !

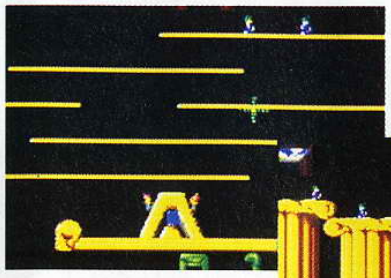
De 1 à 5 : *1. Après avoir récupéré quelques bonus, on est bien armé ! 2. Le monstre de fin de niveau. 3. Ces jets larguent des cercles d'énergie. 4. Au deuxième niveau, l'attaque d'une base. 5. Pour éviter les coups de queue du tyranosaure, passez sans cesse du rase-motte à l'altitude normale.*



LEMMINGS

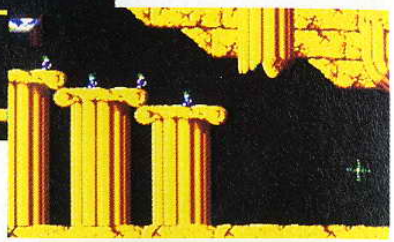
Dans le premier niveau, rien de bien difficile : il suffit de creuser un trou ! ▼



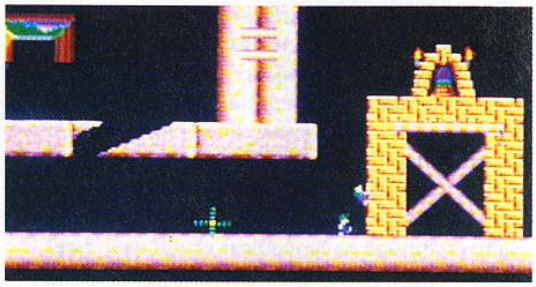


▲ J'adore voir les Lemmings s'écraser au sol !

Attention ! Les as du parapluie arrivent ! ▼



▼ Un niveau qui vous donnera un peu plus de difficulté.



Les petits rongeurs du nord de l'Europe font leur apparition au pays du Soleil Levant. Vous devez veiller à la survie du peuple des Lemmings. Guidez-les afin de leur faire éviter les pièges, décidez pour eux du meilleur chemin ou des décisions à prendre (creuser un puits, doter les Lemmings de parapluie/parachute...). Par rapport à la version pour ordinateur Amiga, l'interface de ce jeu, graphiquement très simple mais passionnant à jouer, n'a pas subi de modifications.

SOL FEACE

La terre est victime d'une agression. Incarnant au choix un pilote de sexe masculin ou féminin, vous prenez les commandes d'un jet. La suite, vous vous en doutez, c'est toujours la même chose : les quantités astronomiques d'aliens à pulvériser, les bonus qui dopent votre engin, les gros méchants de la fin qui résistent. Votre engin bénéficie d'une originalité : il est équipé de deux canons en haut et en bas. A volonté, vous pouvez fixer la direction d'un ou des canons. De même, vous pouvez les laisser s'orienter librement vers vos agresseurs.

A peine sorti de l'atmosphère terrestre, le combat commence.

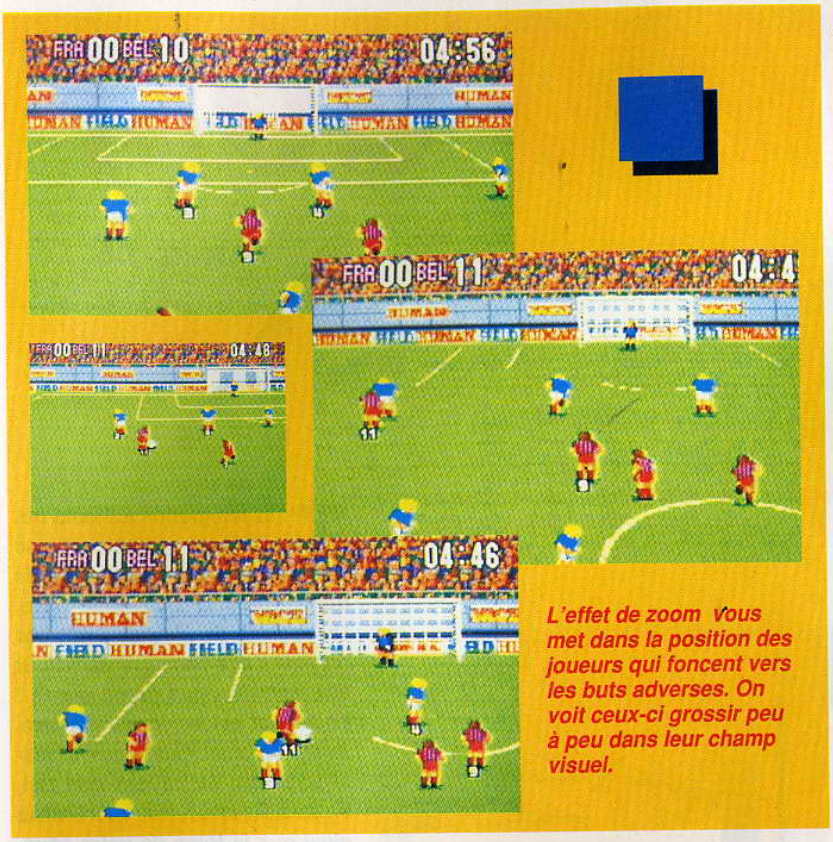
L'énorme-araignée-robot défend l'accès au niveau suivant.

Au dessus de vous, un module-bonus qui arrive à pic !

Deux vaisseaux jumeaux gardent le milieu de niveau.

HUMAN - DEC

SFC



L'effet de zoom vous met dans la position des joueurs qui foncent vers les buts adverses. On voit ceux-ci grossir peu à peu dans leur champ visuel.

Carton rouge ! Et cela ne sert à rien de protester.

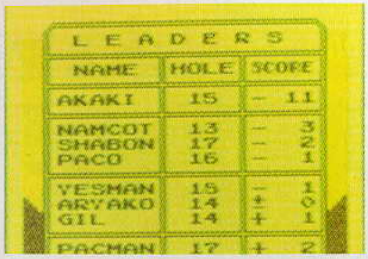
SUPER FORMATION SOCCER

Le point essentiel de cette cartouche réside dans la convivialité du jeu. Pas de commandes compliquées à retenir : une bonne partie de celles-ci sont gérées directement par le programme. Ainsi, si vous vous trouvez devant la balle au moment où elle arrive, vous faites automatiquement un amorti avec votre poitrine pour récupérer le ballon. La vision du terrain que propose Super Formation Soccer est assez intéressante. Grâce à la fonction zoom de la SFC, lorsque vous avez le ballon et que vos joueurs foncent vers le camp de l'adversaire, vous voyez les buts grossir progressivement !

Super Formation Soccer propose des options de configuration complètes. Vous pouvez jouer seul ou à deux, en choisissant votre équipe suivant ses caractéristiques en attaque, défense et sa rapidité sur le terrain.

NAMCO GOLF

▲ *Il est possible à deux joueurs de participer.*



▲ *Visualisation de votre score ainsi que du nombre de trous.*

NAMCO - DEC

GB

Tous les grands éditeurs ont réalisé un golf sur la Game Boy. Il ne manquait plus que Namco, c'est chose faite. Qu'apporte de plus ce Golf par rapport à ses concurrents ? Pour être honnête, pas grand chose ! Le terrain est vu en perspective. Avant de taper cette pauvre petite balle qui ne vous a rien fait, vous sélectionnez votre club ainsi que la force de votre coup. Ces indications s'affichent dans la partie supérieure de l'écran, puis disparaissent au moment où vous envoyez la balle.

Une présentation du practise pour un golf très graphique.

▲ *Des effets de perspective intéressants.*

HUDSON - 25 OCT

SUPER CD

DRAGON SLAYER

Ce jeu de rôle qui a été réalisé pour un ordinateur japonais il y a quelques années a été adapté par deux sociétés différentes sur consoles. Hudson a réalisé l'adaptation sur Super CD Rom et Epoc, s'est occupé de la version Super Famicom. Le jeu de rôle reste très classique mais les énigmes à résoudre vous donneront du fil à retordre (surtout qu'elles sont en japonais) et les endroits à visiter sont légions. Curieusement, la version la plus réussie est celle du Super CD Rom. Il semble que les programmeurs qui se sont occupés de la version Super Famicom se soient contentés de transcoder plutôt que de réécrire le jeu pour l'adapter aux potentialités de la SFC.

Super CD Rom : Une image tirée de l'intro animée qui vous raconte le scénario de votre quête.

SFC : Pas besoin d'entrer dans les demeures pour en inspecter le contenu ! ▼

Super CD Rom : Que serait un jeu de rôle sans une amazone, rompue à la pratique de la magie

POPULOUS

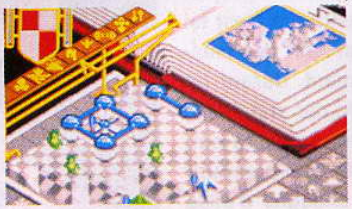
HUDSON - 25 OCT

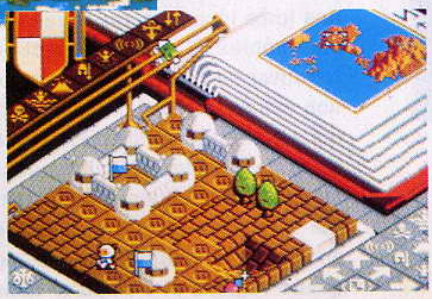
SUPER CD

Populous avait été réalisé pour la PC Engine sur Hu-Card. Voici une nouvelle version pour le Super CD Rom. Il comprend le jeu Populous et une série de mondes. Certains ont été repris des disques scénarios qui avaient été réalisés sur ordinateurs (monde High Tech par exemple). Par contre, beaucoup sont totalement nouveaux. Fortement inspirés de l'univers de la PC Engine, on trouve ainsi un monde qui met en œuvre les consoles de NEC, un autre est basé sur Bomber Man... Une réalisation impeccable et des images pleines de couleurs pour une cartouche qui est loin d'être nouvelle.

L'intro animée est superbe.

Le monde High Tech : admirez la palette de couleurs. ▼





Un monde original : celui de Bomber Man, célèbre personnage de Hudson.

TENGAI MAKYO II

HUDSON - N.C.

PCE

Ce jeu de rôle sera disponible sur Super CD Rom. C'est certainement un des meilleurs titres existant sur cette machine : les animations sont superbes, la palette de couleurs utilisée par écran dépasse la centaine de teintes, les sons sont fantastiques !

Trois des cinq personnages principaux de ce jeu de rôle.

SUPER MOMOTARO

HUDSON - 20 DEC

PCE

Reprenant le même scénario que pour la version Game Boy, ce jeu risque également de ne pas être importé en France vu les problèmes causés par la barrière de la langue.

Le petit dessin animé au début du jeu s'adresse aux enfants japonais qui connaissent tous le dessin animé d'où est tiré le Prince des Pêches.

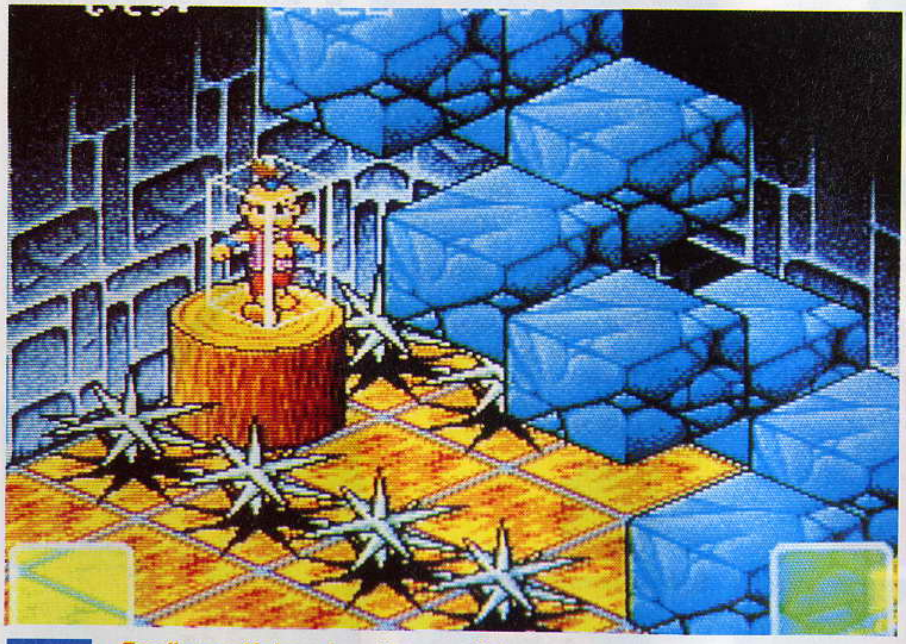
▲ Le jeu mêle étroitement jeu de rôle et jeu d'aventure.

SOLSTICE II

De la Famicom, Solstice a migré vers la Super Famicom. En cours de chemin, il a gagné la possibilité de la rotation de l'écran de fond et surtout des graphismes beaucoup plus convaincants. Glendaal, le fils du magicien Shadax, héros du premier épisode de Solstice, n'arrive pas à devenir un magicien aussi doué que son père. Celui-ci décide de se retirer pour enseigner son art à une jeune fille particulièrement douée. Un jour, Glendaal se réveille en constatant avec horreur que la contrée de Galadonia a été ravagée totalement par une force inconnue, qui a transformé ses habitants en zombies. Glendaal se met en route, décidé à retrouver son père. Il rencontre bientôt une projection astrale de Shadax qui lui apprend que c'est lui qui a permis à son fils d'échapper au sort des habitants de Galadonia. Malheureusement, durant un moment d'inattention, il a été vaincu par son élève, qui s'est révélée être une sorcière, sœur de son ennemi de toujours Melkior. Glendaal doit parcourir quatre régions et s'emparer dans chacune d'elles d'un objet particulier. Ces objets lui permettront de voyager sur un serpent de mer. Il gagnera les montagnes du Nord. Le vaisseau aérien le mènera jusqu'au château de Shandora-Nassis, où il devra retrouver son père prisonnier et défaire la sorcière.

Et c'est reparti pour des centaines de salles, avec à chaque fois un casse-tête à la clef !

Squelettes et fantômes n'attendent qu'un faux pas de votre part !



Empiler ou déplacer les objets : voilà le principe du jeu.

Avec l'objet adéquat, vous pourrez sauter beaucoup plus haut que la normale.

Les graphismes ont été sacrément améliorés depuis la version Famicom !

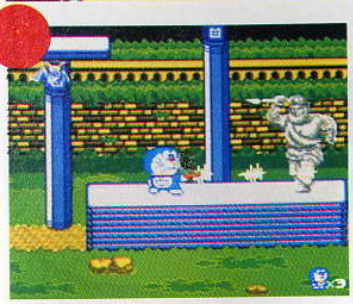
DOREAMON

HUDSON - 6 DEC

PCE

Autre personnage tiré d'un dessin animé, ce jeu d'action est plus particulièrement dédié aux enfants.

Autre dessin animé qui connaît un succès important chez les très jeunes.



La statue s'anime à l'approche de Doreamon. Heureusement, celui-ci est armé.

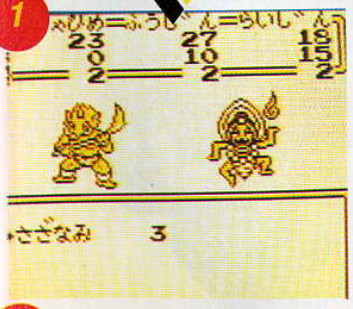
MOMOTARO

HUDSON - 27 DEC

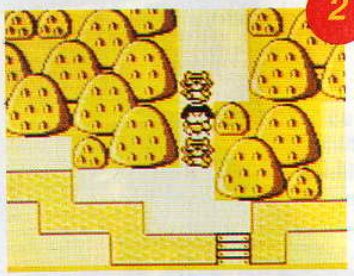
GB

Ce jeu de rôle sur Game Boy reprend le héros d'un dessin animé très connu au Japon : le Prince des Pêches. Bien que relativement simple, il vous demandera quand même de connaître un minimum de japonais.

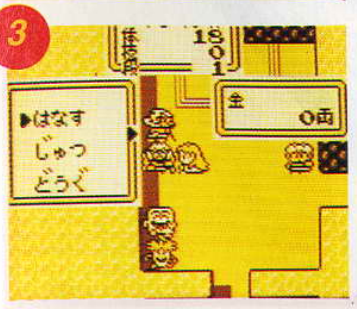
1



2



3



1. Ce jeu reprend la présentation classique de combats de jeux de rôle.
2. Vous incarnez le prince des Pêches (l'appellation contrôlée prince des Bananes ayant déjà été retenue !).
3. Comme c'est souvent le cas pour les jeux de rôle japonais, la langue est une barrière importante.

COCONUT

LES HITS, LES NOUVEAUTES DISPONIBLES ET MOINS CHERS

MONTPELLIER — Tel 67 58 58 88
C.C Le Triangle-Ni.Bas 34000 Montpellier

GRENOBLE — Tel 76 50 99 41
8, cours Berriat 38000 Grenoble

PARIS ETOILE — Tel (1) 45 00 69 68
41, avenue de la grande armée 75016 Paris / Metro Argentine

PARIS REPUBLIQUE — Tel (1) 43 55 63 00
13, bd Voltaire 75011 Paris / Metro Oberkampf

MARSEILLE — Tel 91 33 69 83
4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille

LES CONSOLES

La console de tes rêves au meilleur prix ?
Appelle vite le 16.(1).43.38.79.65.

SEGA GAMEGEAR	SEGA MEGA DRIVE japonaise	COREGAFX II +1 jeu + 2 manettes +Quintupleur	SEGA MASTER SYSTEM II
990 F	1190 F	1290 F	490 F

MEGADRIVE		NEC		GAMEBOY	
Alien Storm	399	1941 SGX	449	Castlevania 2	269
Nhl Hockey	490	F1 Circus 91	390	Double dragon	195
Outrun	445	Final match tennis	340	Dragon's lair	269
Phantasy star III	599	Final soldier	340	Duck tales	269
Road Rash	490	Hit the ice	390	Gremlins 2	269
Sonic	389	PC kid 2	340	Megaman	269
Stormlord	499	Skweek	390	Navy seals	269
Street of rage	395	Super long nose goblin	390	Nemesis 2	269
Toe jam and earl	449	World jockey	390	Super mario land	195
Wrestle War	445	Quintupleur	190	The Simpsons	269

LES TOUTES DERNIERES NOUVEAUTES DISPONIBLES A DE SUPERS PRIX AU 16.(1).43.38.79.65.

LES MICROS

ATARI ST		AMIGA		IBM PC	
3 D construction kit	325	3 D construction kit	395	Aventures extraordinaires	349
Crosbre pour un cadavre	285	Battle isle	295	Eye of the Beholder	295
Final fight	245	Crosbre pour un cadavre	285	F117 a nighthawk	395
Gods	245	Deuteros	285	Gunship 2000	395
Magic pockets	249	Eye of the Beholder	285	Leisure suit Larry 5 VGA	395
Railroad tycoon	295	Gods	245	MIG 29 super fulcrum	379
Secret of monkey island VF	285	Magic pockets	249	Planete aventure	345
Terminator 2	239	Secret of monkey island VF	285	Secret of monkey island VF	295
The Simpons	239	Silent service II	325	The immortal	249
Vroom	235	Thunderhawk	295	Wing commander 2 AT VGA	395

AMIGA 500 + , 1 MEGA RAM NOUVEAU WORKBENCH 2990 F

TOUT LE CATALOGUE MICRO DISPONIBLE AU 16.(1).43.38.79.65.
DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H À 12 H 30 ET DE 13 H 30 À 19 H.

UNIQUEMENT EN FRANCE METROPOLITAINE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Nom : .....
(en majuscules)
Adresse : .....
.....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....
Tel : .....
Votre machine : .....
NOVEMBRE 91

BON À DÉCOUPER ET À ADRESSER À :
COCONUT VPC
13, BOULEVARD VOLTAIRE
75011 PARIS

TITRES	PRIX
.....	.....
.....	.....
Frais de port	+ 20 F
☐ cheque	
☐ contre remboursement Console (forfait de 100 F)	+ 30 F

ARCADE

STEEL TALONS

Une simulation d'hélicoptère, voilà qui est assez nouveau. Cela implique des commandes spéciales: rotation, vol avant ou arrière, vol stationnaire. Le plus étonnant est ce cockpit, qui peut accueillir deux joueurs pilotant simultanément... La simulation n'est pas facile. En plus d'un mode d'entrainement, on trouve 12 missions différentes !

YO ! NOID !

Une nouveauté de Nintendo pour les arcades, en quatorze tableaux spectaculaires. Vous vous déplacez dans New York en skate-board. Mais quelle est votre arme ? Diantre, c'est un yo-yo ! Funny.

TERMINATOR II EN FLIPPER !

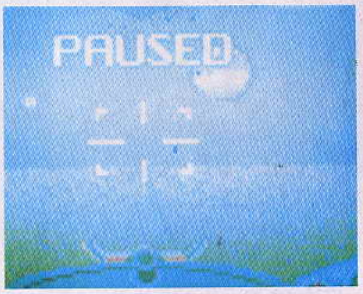
Il sera dans les salles d'arcade au moment même de la sortie du film ! Plusieurs originalités : vous utilisez un fusil pour mettre la balle en jeu ; la vraie voix du vrai Schwarzy vous accompagne pendant tout le jeu ; enfin, la tête brillante affreuse reprend certains effets spéciaux du film...

NEWS

Hard Driving

Une campagne d'information orchestrée par la société Atari a débuté fin septembre. Lors d'une Pin's Party à l'espace Cardin (un des hauts lieux de la pin's mania), la presse micro/console confondue a répondu présente. Ce qu'on peut retenir de cette causerie se résume en deux mots: pin's et jeux. La mode étant ce qu'elle est, ces mini décorations en émail cloisonné sur laiton sont devenus incontournables. C'est "l'expression de la génération des jeux vidéo" selon la firme américaine. A voir...

Toujours est-il que cette opération peut vous rapporter gros : la collection complète des jeux Lynx sous la forme de plus de vingt pin's ! A partir d'octobre et jusqu'au 31 décembre 1991, si vous achetez un jeu Lynx vous trouverez dans la boîte le pin's du héros du jeu ainsi qu'un pin's Lynx. Ce deuxième pin's est à la base du grand jeu Défi Lynx. Pour jouer, vous devez défier sur la console Lynx un de vos copains en misant des pin's Lynx: le plus fort remporte la mise. Les pin's jeu (que l'on trouve dans les boîtes) peuvent être gagnés quand il n'y a plus de Pin's Lynx à miser. Ce défi que l'on peut comparer à un jeu de billes "new look" est relayé par une campagne de publicité à grande échelle : télévision, revues spécialisées micro... Le succès de cette opération ne dépend que de vous et de votre passion (toujours vivante?) pour les Pin's. Enfin pour terminer, Atari lance sa nouvelle Lynx 2. Sa forme plus aérodynamique et son "backlight" (l'écran se met en pause) ne sont pas révolutionnaires, mais c'est un peu mieux.



Turbo Sub

DEFI LYNX

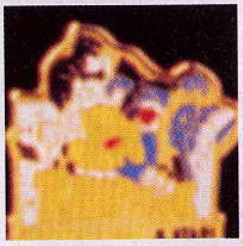
Il serait injuste de penser qu'Atari n'a que le "Défi" en tête. Avant la fin de l'année, l'éditeur américain présente huit nouveaux titres. Nous vous en présentons six dont deux en test.

Turbo Sub est sans nul doute le jeu-phare de ces prochains mois. Entre le shoot'em up et le simulateur de vaisseau spatial, il nous plonge dans un univers futuriste. L'animation extrêmement souple et la rapidité des commandes promet de faire parler de lui !

Restons dans le domaine du pilotage : Checkered Flag, une course de Formule 1 (voir le test dans ce numéro) et le classique des classiques, Hard Driving. Lors de sa sortie sur micro ce dernier avait reçu tous les éloges d'un grand hit : les décors en trois dimensions donnent une ambiance très réaliste. Mais la difficulté reste entière et il faut "s'accrocher" au volant pour voir la fin du parcours.

Scrayard Dog (test dans ce numéro) et Vicking Child sont deux plates-formes/aventure. A coups d'épée, l'enfant Vicking se fraie un chemin à travers de nombreux ennemis aux caractéristiques bien différentes. Un magasin lui ouvre ses portes lorsqu'il ressent le besoin de changer d'armes. Le scrolling latéral ne surprendra pas les passionnés de ce type de jeu.

Enfin Bill and Ted's est un jeu d'aventure qui, au premier abord, ne m'a pas convaincu. Les décors du premier niveau sont ternes et la vue des personnages en plongée donne peu de relief au jeu. A suivre...



Bill and Ted's

Vicking Child

NOUVEAU

949F La CONSOLE MEGADRIVE (française) avec 1 manette de jeux

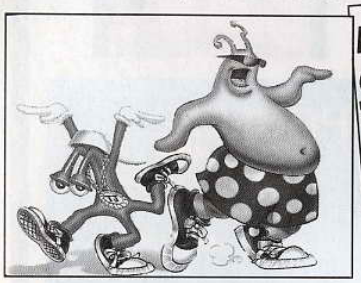
VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

LA CONSOLE MEGADRIVE (française) + le jeu Altered Beast + 1 manette de jeux 1290F

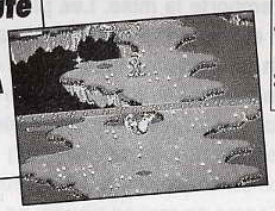
TOP 20 MEGADRIVE

Sonic Hedgehog (Plateforme)	395F
Street of Rage (Arcade)	395F
Fantasia (Plateforme)	449F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Alien Storm (Arcade)	395F
Out Run (Course Auto)	449F
Turrican (Arcade)	395F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Spiderman (Arcade)	425F
Lakers VS Celtics (Basket ball)	449F
Centurion (Stratégie)	475F
688 Attack Submarine	475F
Wrestler War (Sim.Catch)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Populous (Strategie)	475F
J. Madden Foot. (Foot Amér.)	475F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F

Gain Ground (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	395F
Golden Axe (Arcade)	395F
Golf (Sim.)	475F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F
Harball (Baseball)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
James Pond (Plateforme)	475F
Joe Montana Football (Foot. Amér.)	395F
Kings Bounty (Jeu de Rôle)	425F
Last Battle (Arcade)	395F
Might and Magic	599F
Midnight Résistance (Arcade)	449F
Moonwalker (Arcade)	395F
Musha (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	395F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F
Powerball (Arcade)	449F
Rai-den (Arcade)	449F
Rambo 3 (Action)	315F
Saint Sword (Arcade)	449F
Shadow Dancer (Arcade)	475F
Shining and Darkness (Dungeons)	449F
Super Basketball (Sim.)	395F
Super Hang On (Sim. Moto)	395F
Stormlord (Action)	449F
Strider (Arcade)	475F
Super Baseball (Sim.)	395F
Super Thunderblade (Arcade)	395F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Valis 3 (Arcade)	449F
Wardner Forest (Plateforme)	449F
Wings of Wor/Gynoug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	395F



La nouveauté délirante TOE JAM & EARL 449F



3615 MICROMANIA 2 MEGADRIVE A GAGNER

TITRES A VENIR

Road Rash (Moto)	449F
Bonanza Brothers (Arcade)	449F
Killing Game Show (Platef.)	449F
Mercs (Arcade)	449F
Shadow of the Beast (Action)	449F
Speedball 2 (Aracade)	449F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES	99F

DEMENT !!!

CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

Abbrams Battle Tank (Action)	449F
After burner 2 (Arcade)	395F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	315F
Batman (Plateforme)	449F
Bimini Run (Course Bateau)	449F
Budokan (Arts Martiaux)	475F
Crackdown (Labyrinthe)	389F
Crossfire/Super Air Wolf (Arcade)	449F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
E Swat (Arcade)	395F
Faery Tale Adventure	475F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Flicky (Arcade)	315F
Forgotten Worlds (Arcade)	395F
Gaiares (Arcade)	449F

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 2

avec le délirant SONIC HEDGEHOG !
et 30 nouveautés présentées sur cassette vidéo !

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

La Console SEGA MASTER SYSTEM II + Alex Kid + 1 Manette de Jeux

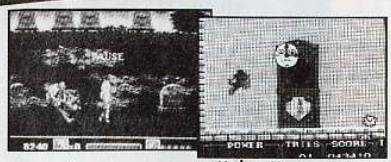
490F

NOUVEAUTES

Speedball	215F
Spiderman	345F
Strider	345F
Pacmania	305F
Summer Games	315F
Ace of Aces	345F

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS (+ pistolet) + Alex Kidd + Opération Wolf	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F

Fantazy Zone 2	295F
Forgotten Worlds	345F
Ghostbusters	345F
Ghouls'n Ghost	345F
Golden Axe	345F
Golfa Mania	345F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Impossible Mission 2	325F
Indiana Jones (Action)	345F
Joe Montana Football	345F
Lord of the Sworld	325F
Out Run 3D	315F
Paperboy	325F
Phantazy Star	395F
Psychic World	295F
Psycho Fox	325F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rastan Saga	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Vigilante	325F
Wonderboy	285F
Wonderboy M.L.	295F



Moonwalker. *Incarnez Jackson*

Mickey Mouse. *Un jeu de plateforme incomparable.*

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

TOP 15 SEGA

Mickey Mouse Castle.	345F
Moonwalker	345F
World Cup Italia 90	285F
Wonderboy 3	345F
Golden Axe Warrior	345F
Super Monaco GP	345F
Double Dragon	345F
Cyber Shinobi	345F
World Soccer	285F
Heavy Weight Champ.	345F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Gauntlet	345F

After Burner	325F
Alex Kidd in Shin. World	345F
ALex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Altered Beast	345F
American Pro Football	295F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	345F
Black Belt	285F
California Games	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	325F
Cloud Master	295F
Cyborg Hunter	285F
Dick Tracy	345F
Double Hawk	285F
Dynamite Duke	345F
E Swat	295F

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MICROMANIA

L'EVENEMENT DE LA FIN DE L'ANNEE !!

Le 25 octobre, Micromania ouvre l'espace de jeux le plus délirant de Paris.

70, av. des Champs-Elysées
Tél. 45 62 76 18
Métro Georges V . RER Charles de Gaulle-Etoile

Le 16 novembre, Micromania ouvre un autre espace de jeux d'enfer ...

93, rue du Commerce
75015 Paris . Tél. 45 31 37 61
Métro Commerce

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

PROMOTIONS MICROMANIA

	ST/AMIGA
Barbarian 2	199/199F
Beast 2	199F/ND
Pegasus	199/199F
Lemmings Data disc	99/99F
Lemmings	149/149F
Utopia	199/199F
Lotus Turbo Challenge N° 2	199/199F
Fate/Gates of Dawn	249/249F

* Dans la limite des stocks disponibles

Chaque mercredi vers 18h sur FR3 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 Megadrives à gagner chaque semaine

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00 (Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00)

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA NOUVEAU

(*) Sauf consoles) - Prix valables sauf erreur d'impression . * Offre valable dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS
OUVERT DE 8 HEURES A 20 HEURES DU LUNDI AU SAMEDI

CO7 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	F

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ Séga ❑ PC COMP. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ Gamegear

MIRO . Tél. 93 88 33 38

MICROMANIA

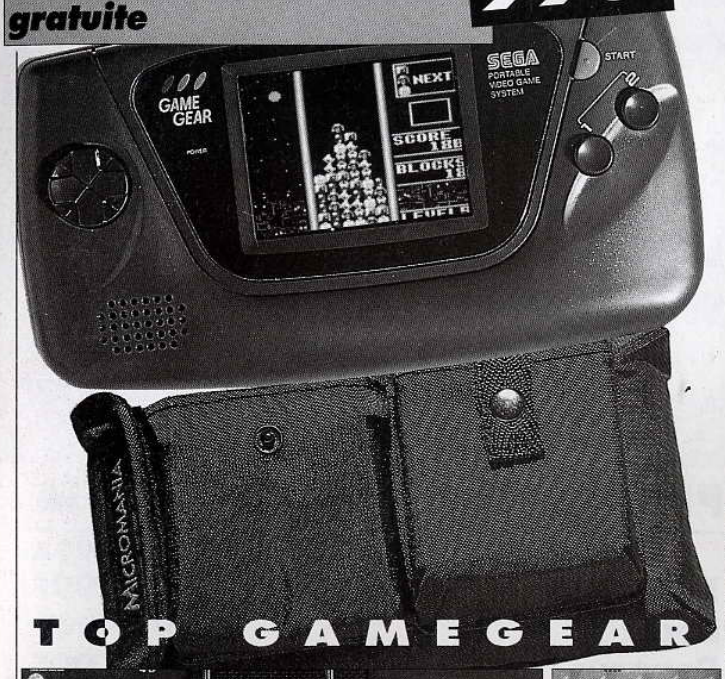
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

990F



Nouveaux prix sur les cartouches : A partir de 215 F

Titres disponibles

Chas HQ (Arcade)	295F
Devilish (Casse-Brique)	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Gear Stadium (Baseball)	245F
Gorby	245F
Griffin	245F
Head Buster	245F
Kinnetic Connection (Réflexion)	245F
Magical Puzzle Popplis (Arcade)	295F
Mappy (Plateforme)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Psychic World (Arcade)	215F
Putter Golf	215F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Sqweek	245F
Sokoban (Réflexion)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Woody pop	215F

Titres à venir

Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Donald Duck (Plateforme)	245F
Golden Axe (Arcade)	245F
Shinkinyo (Cartes)	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
US Mahjong (Réflexion)	245F
W.C. Leaderboard (Golf)	245F

NOUVEAU

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

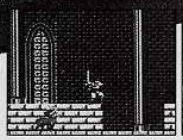
195F

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM / GAMEGEAR

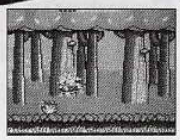
TOP GAMEGEAR

Fantasy Zone 295F

Out Run 295F


Rastan Saga 325F

G Loc 245F


Wonderboy 245F

Super monaco GP 215F

Frogger 245F

Pac Man 245F

Halley Wars

Mickey Mouse 245F

Shinobi 245F

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

La LYNX: la portable couleur de Atari (seule)

790F

Les Nouveautés

Ninja Gaiden (Arcade)	250F
Pacmania (Arcade)	250F
Block Out (Réflexion)	250F
War Birds (Arcade)	250F
Shangai (Réflexion)	250F
Road Blasters (Arcade)	290F
Robo Squash (Arcade)	250F

TOP LYNX

Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlord Mercenary	250F
Blue Lightening (Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Electrocop (Arcade)	250F
Gates of Zendocon	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Laby.)	250F
Klax (Réflexion)	290F

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume cigare)	190F
CABLE COMLYNX (Pour joueur à plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	65F

La Turbo GT de NEC

Un graphisme époustouflant !

2390F + 1 jeu GRATUIT

Plus de 60 titres disponibles à partir de 299 F

Les Nouveautés

Aero Blaster	395F
Chiki Chiki Boy	345F
Cyber Combat	395F
Eternal City	345F
Formation Soccer	395F
Parasol Star	395F
R Type 2	395F
Silent Debakker	345F

TOP 15 NEC

PC Kid N°2	395I
Jacky Chan	395F
Cadash	395F
Power Eleven	395F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Super Star Soldier	299F
Super Volleyball	345F
Legend of Heroe Tomna	395F
Populous	395F
Final Match Tennis	345F
Splatter House	395F
Adventure Island	345F
March'n Maze	299F

NOUVEAUTES A VENIR

Teenage Mutant Turtles 2	275F
Days of Thunder (Auto)	275F
Dick Tracy (Arcade)	275F
Double Dragon 2 (Arcade)	275F
Jordan VS Birds (Basket)	275F
Popeye 2 (Plateforme)	275F
Soccermania (Football)	275F
Marble Madness (Arcade)	275F
Who Framed R. Rabbit	275F

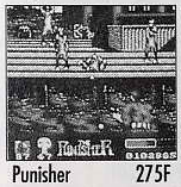
MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !

CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F

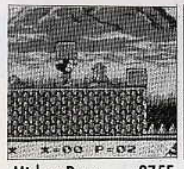
MICROMANIA

Megaman 275F

Castlevania 2 275F

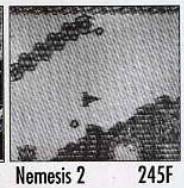

Punisher 275F

Choplifter N°2 275F


Mickey Dang. 275F

Rescue of Princess 275F

Dragon's Lair 275F

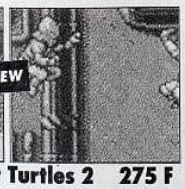

Nemesis 2 245F

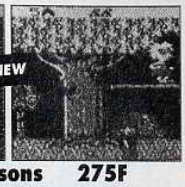
OFFRE SPECIALE MICROMANIA 590F

La Console Gameboy + Super Marioland ou F1 Race ou Tetris(*)

+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE

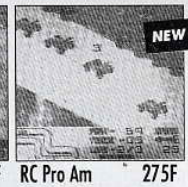
+ Les Ecouteurs Stéréo


Teenage Mutant Turtles 2 275 F

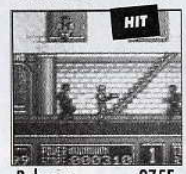

The Simpsons 275F

Popeye 2 275F Nascar 275F

Beetle Juice 275F Blades of Steel 275F



Gauntlet 2 275F RC Pro Am 275F



Robocop 275F WWF Superstars 275F

Navy Seals 275F

F1 Race 195F

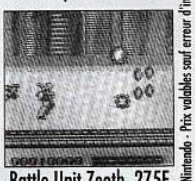
Cycle Grand prix 275F

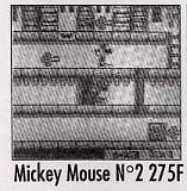
Norstar Ken 275F

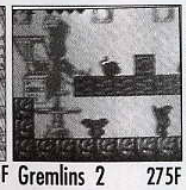
Contra/Oper. C 275F

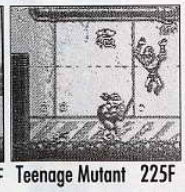
F1 Spirit 275F

Sworld of Hope 275F


Battle Unit Zeoth 275F


Mickey Mouse N°2 275F


Gremlins 2 275F


Teenage Mutant 225F

NBA All Star Chal. 275F

Pacman 245F

Hunt for Red Oct. 245F

Soccerboy 175F

R Type 175F

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

Game Boy est une marque déposé de Bandai Nintendo - Prix valables sauf erreur d'impression - * Offre valable dans la limite des stocks disponibles

LE CATALOGUE GAMEBOY N° 3 EST DISPONIBLE !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

La boutique du Game Boy

NOUVEAU

ETUI PLAY & GO 190F
Etui de protection en caoutchouc pour votre machine et 4 jeux.

SMART BOY 119F
Etui de protection en plastique rigide

NOUVEAU

LIGHT PLAYER 175F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.

NOUVEAU

Chaque mercredi vers 18h sur FR3 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

MICRO KID'S CONSOLES MICROS

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

WONDERI

Wonderboy is back ! Après être apparu en 1986 dans les salles d'arcade, puis avoir traîné ses guêtres sur différentes machines (PC Engine, Megadrive ...) avec les versions III et IV de ses aventures, il revient en force sur la MD.

Wonderboy, vaillant et preu chevalier, s'en va combattre les différents monstres qui hantent la contrée. A chaque fois qu'il en occit un, il récupère une pièce de monnaie qu'il pourra échanger contre différents éléments (remèdes, potions, armes ...). Chaque région est gardée par un monstre imposant jusqu'au dragon final. Au début, vous ne disposez que d'une épée. Mais vous pourrez bientôt vous munir d'une lance et utiliser différents sorts magiques projetant des pluies de feu, des éclairs, des explosions ... Plus de huit régions différentes sont à explorer sur l'île enchantée de Monsterland, de la forêt au volcan en passant par le royaume de Neptune ou les pyramides égyptiennes. De temps en temps, vous recevez un code qui vous permettra de reprendre le jeu à l'endroit où vous l'aviez arrêté.

Au-dessus du coffre.

Un palais à visiter.

A l'intérieur d'une maison.

Lorsque vous pénétrez dans une demeure, vous en voyez l'intérieur comme si les murs étaient devenus transparents. La porte d'entrée est alors matérialisée sous la forme de son contour en blanc.

La reine des fées vous donnera un de ses sujets pour vous aider dans votre quête.

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Jusqu'à présent Wonderboy était une aventure/action aux graphismes simplifiés mais à la profondeur de jeu importante grâce à une série de bonus secrets, de pièces dissimulées, de monde cachés ; un jeu simple aux actions limitées (avancer, sauter et donner de grands coups d'épée rageur) ; Les différentes régions à explorer étaient immenses et le challenge, passionnant. Avec ce nouvel épisode, Sega ajoute une nouvelle dimension : la dimension graphique. Les décors sont beaux. Non, splendides. Non, émouvants et splendides ! Lecteur, achète cette cartouche.

BOY V

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

On dirait que la banane nippone s'est pété un fusible ! Relève, Wonderboy V est assez cool : aventure simple mais passionnante, graphismes superbes ... Sega a rajouté pas mal de petits détails sympas. Ainsi lorsque vous entrez dans une maison, les contours de celle-ci restent identiques mais ses murs deviennent transparents. Au cours de vos pérégrinations, quatre personnages viendront vous aider. Ainsi la petite fée se jette sur l'ennemi et l'assène de petits coups de baguettes magiques ! Enfin, c'est émouvant. Je commence à comprendre ce que voulait dire Banana San : c'est émouvant, beau et splendide.

L'entrée du palais est bien gardée, saurez-vous y pénétrer ?

Le choix des armes.

Une forêt très inquiétante.

Feu sur les palmiers !

REVIEW

EDITEUR : SEGA
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 81%

Du bon travail !

GRAPHISME 93%

Beaux et émouvants. Ou plutôt : émouvants et splendides.

ANIMATION 88%

L'animation est bonne et simple, normal pour un jeu de plateau.

BANDE-SON 76%

Des musiques "d'ambiance" rythment parfaitement l'action.

JOUABILITE 68%

La jouabilité est parfaite mais, de temps en temps, Wonderboy reçoit des informations en japonais.

DUREE DE VIE 89%

L'aventure est longue : vous en aurez pour plusieurs heures avant de terminer cette cartouche.

INTERET 92%

"Monstre sacré" comparable à Mario Bros, Wonderboy est de retour dans un épisode à l'interface bien améliorée. Des heures de plaisir !

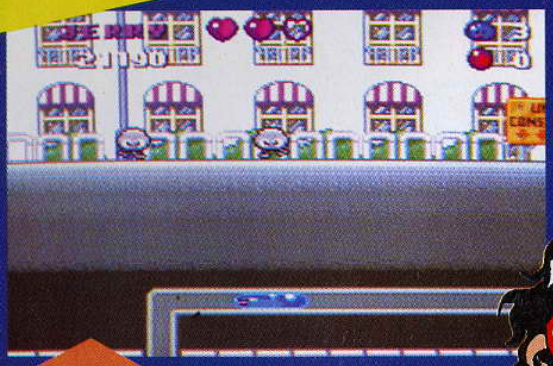
JERRY BOY

Vous n'allez pas me croire : la boule bleue qui est le héros de cet excellent jeu est en fait Jerry Boy, un garçon tout à fait normal ! Mais un sorcier jaloux l'a ainsi métamorphosé pour mieux lui dérober sa petite amie... C'est très lâche. Donc, Jerry doit parcourir huit mondes pour aller la retrouver. Le jeu est un "plates-formes" classique mais il est original. Certains passages demandent alors beaucoup d'astuce, et une succession étourdissante d'acrobaties ! Voyons, je prends mon élan à fond et je saute dans l'inconnu, je m'accroche au vol à la paroi, je me laisse glisser au fond du gouffre, je cesse d'être gluant, je saute, je redeviens gluant, m'aplatis pour entrer dans le tuyau, je m'étire en l'air pour tuer l'oiseau... Tout cela en moins de trois secondes ! Epuisant ! Pourtant le jeu semble facile... Une vraie promenade par moments... Et soudain ! Ce sont les changements de rythme qui sont terribles ! Le graphisme et les animations sont à la hauteur, le scrolling est parfait, et Jerry Boy répond au millimètre à toutes les commandes, même en succession rapide. Quant aux passages secrets et aux astuces, à partir du niveau 4-B, ily a de quoi passer des nuits blanches !
Du bon boulot.

Ne pas hésiter à se lancer dans les gouffres (mais collé à la paroi !) pour découvrir les lettres cachées.

JERRY BOY SAIT TOUT FAIRE

S'étirer verticalement ou horizontalement pour gober les souris et autres ennemis.



Se glisser dans des tuyaux très étroits.

Se coller aux parois dans tous les sens. Sinon, comment éviter les piques mortelles ?

Nager et sauter. La nage est imprécise et les poissons hostiles difficiles à contourner.

L'oiseau est indispensable pour franchir les piques ! Mais sa tête est mortelle.

COMMENTAIRE

EL NIONIO

On peut adresser plusieurs critiques à Jerry Boy, mais moi, j'adore! D'abord, on peut dire que les trois premiers mondes sont trop faciles mais c'est la prise en main, et la suite est sacrément coton. Ensuite, on va me dire que les graphismes sont enfantins ; oui, mais jolis, et les monstres de fin de niveau sont absolument superbes ! Enfin, les plus grincheux avanceront que ça ressemble à PC Kid et que c'est moins époustouflant que Sonic... Ils ont tort : Jerry Boy est tout en finesse ! Et cette petite boule peut faire tellement de trucs...

ROCKET

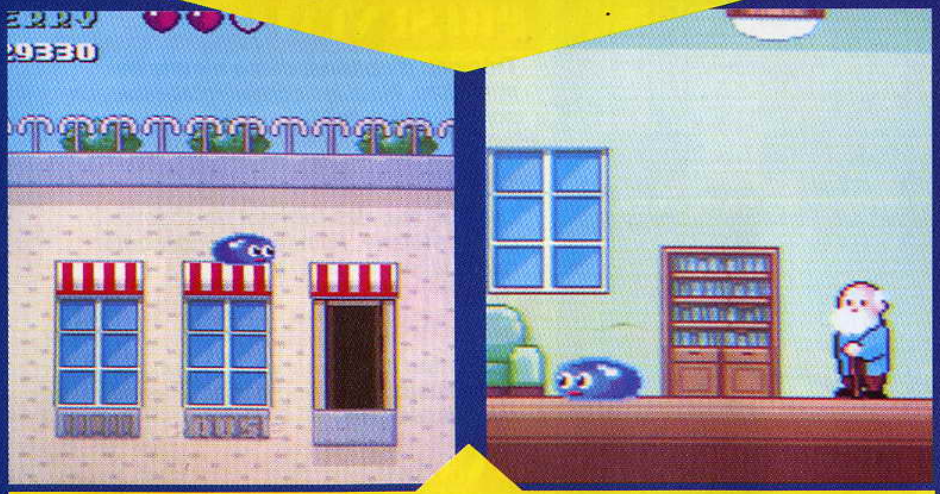
Si vous aimez les jeux super-violents et super-rapides, vous allez être malheureux ! Le pauvre Jerry Boy se traîne doucement (un peu moins en mode "super-Jerry) et lance de pauvres petites billes rouges qui tombent mollement. Quant aux vilains, ils sont plutôt gentils. Mais l'intérêt du jeu est tactique. Dans certaines parties de tableaux, il faut tout calculer dans son trajet : les sauts, les déformations, les attaques. Il faut aussi gérer son stock de billes rouges très précisément. En même temps, il faut être un as de la manette... De l'arcade-réflexion ? Un nouveau genre.

Une lettre à ramasser ! Jerry Boy a encore ses trois vies (les trois cœurs rouges au sommet de l'écran), et il lui manque les lettres R et Y pour gagner 1 ou 2 vies... selon le parcours qu'il va suivre ! Dans le coin supérieur droit, la pastille bleue indique le nombre de Jerry en réserve, et la pastille rouge le nombre de projectiles disponibles.

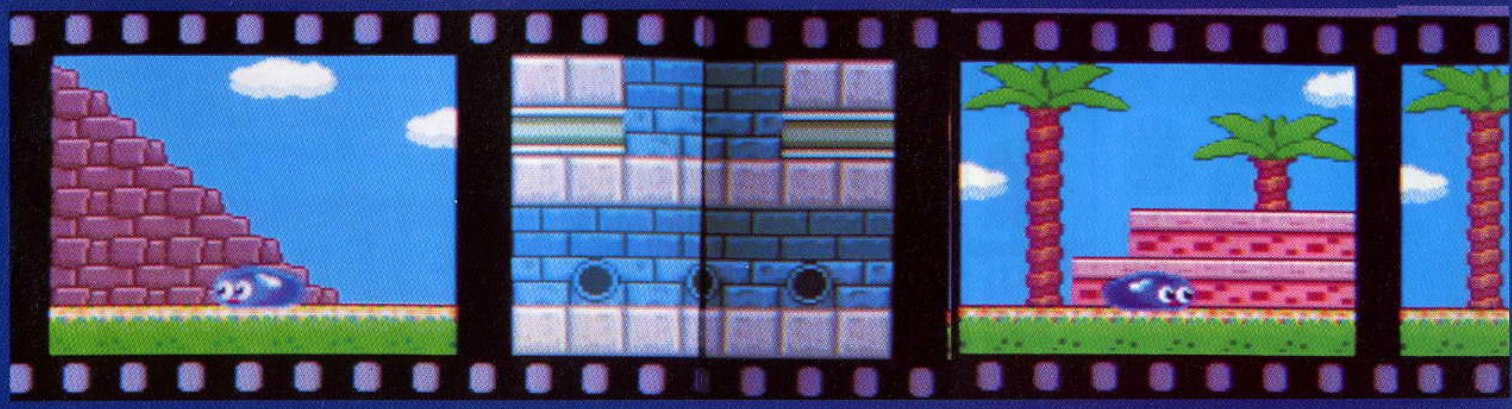
La cascade ! Très difficile, il faut enchaîner les sauts avant que les troncs d'arbre ne disparaissent en bas de l'écran...

Le palmier-ascenseur, très pratique pour atteindre des bonus célestes.

UN PETIT TOUR EN VILLE



Après chaque niveau, vous traversez une ville dont les habitants parlent (hélas) japonais. Aucune importance : vous avez de quoi faire, en escaladant les façades par exemple... Tiens, une fenêtre ouverte ? Entrez. Le vieillard qui habite là a une surprise pour vous...



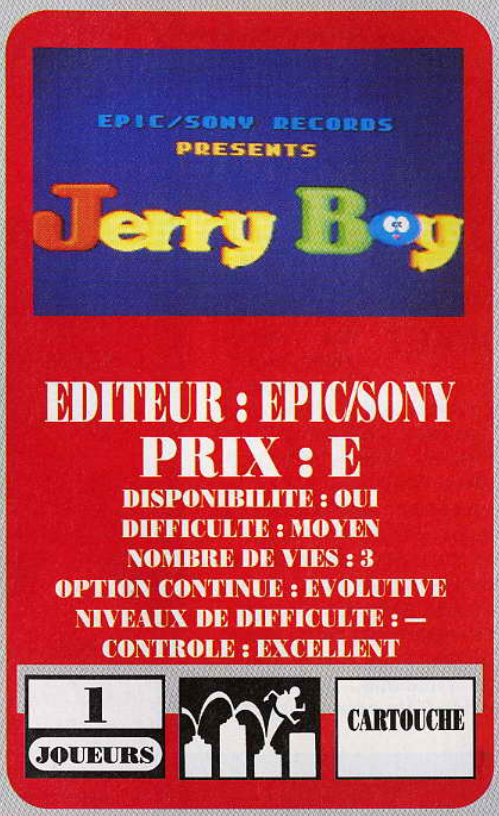
En dessous, ça pique. Au-dessus, ce sont des ascenseurs obligatoires pour accéder au niveau suivant.

Jerry Boy doit faire des allers-retours et jaillir juste sous les flammes pour les éteindre.

Deux souris blanches, plus redoutables que celles à oreilles vertes, car elles vous bondissent dessus. A droite, dans le nuage, une tête de cochon sauteur approche.

Monstre-cocotte de fin de tableau. A la mauvaise habitude de lâcher des œufs explosifs.

Un tuyau dont l'accès est bouché par des tortues. Vous pouvez attendre un peu, et elles libèreront le passage. Mais mieux vaut peut-être les franchir et aller voir un autre tuyau plus loin...



EDITEUR : EPIC/SONY
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : EVOLUTIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 78%
Très peu d'options, démo réduite au minimum. Mais les écrans inter-tableaux sont très bien faits.

GRAPHISME 85%
Les huit mondes forment un ensemble génial et varié. Palmiers, neige, souterrains, villes, espace, etc.

ANIMATION 85%
Animation excellente de Jerry et des fins de tableaux. Scrolling parfait. Pas de ralentissements.

BANDE-SON 91%
De très bonnes musiques et des bruitages marrants.

JOUABILITE 99%
Rien à dire. C'est parfaitement jouable.

DUREE DE VIE 80%
Les vrais pros le résoudront assez vite... Peut-être !

INTERET 89%
Jerry Boy fait appel à toutes vos qualités : adresse, astuce, réflexion. la réalisation globale est impeccable.

MICRO KID'S, TILT, CONSOLES + et SODIPENG
organisent

QUESTIONS QUIZZ

3 questions QUIZZ seront posées au cours de l'émission MICRO KID'S et vous devrez y répondre en jouant sur votre minitel.

3615 TILT

Chaque semaine, un gagnant sera tiré au sort et se verra offrir une Supergrafx par SODIPENG

Ce concours débutera le 30 octobre et durera sept semaines. Alors, regardez bien MICRO KID'S et tapez 3615 TILT.

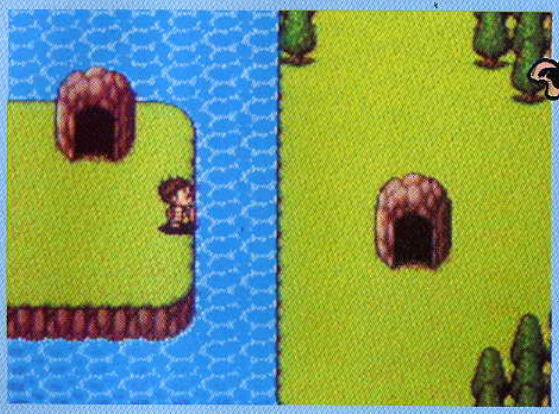
MEGA HIT

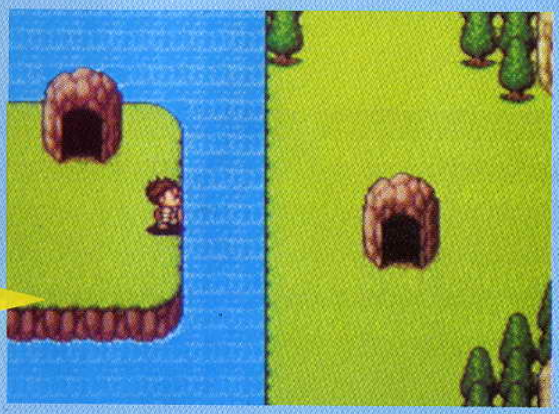
NEUTOPIA 2

Prenant la suite de votre père, un valeureux chevalier qui avait défrayé la chronique quelques années auparavant par ses exploits, vous vous lancez dans une quête dont dépend l'avenir du pays de Neutopia. La princesse a été enlevée et il vous faut la retrouver. Visitant tous les recoins de la région, vous allez interroger les habitants pour traquer les moindres indices. Chaque monde à explorer comprend un donjon, et c'est là que vous trouverez les objets nécessaires pour poursuivre votre exploration. C'est là aussi que vous attend le gardien ! Aventure graphique animée, cette cartouche vous fera affronter les dizaines de monstres qui rôdent dans le coin. Ici, vous combattez réellement vos adversaires. Vous pouvez acquérir des armes (boomerang, bombes...) et des potions revitalisantes auprès des marchands ; mais votre principale source d'approvisionnement est constituée par les monstres eux-mêmes qui transportent avec eux argent et objets divers. La région est remplie de cavernes et de souterrains habités par des ermites dont l'aide vous sera précieuse.

La connaissance du japonais n'est pas nécessaire pour jouer à Neutopia.

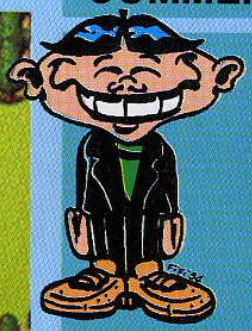
Vous venez d'abattre un monstre ; à la place, une pièce apparaît.





Comment passer de l'autre côté ?

COMMENTAIRE



KANEDA KUN

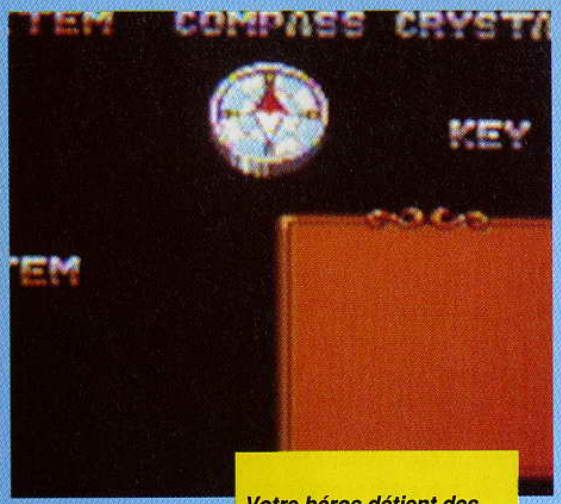
Neutopia II est encore plus génial que le premier épisode ! C'est un des rares jeux de rôle japonais qui peut se jouer sans connaître un traitre mot de japonais. La plupart des conseils qui vous sont fournis ne sont pas indispensables pour terminer la quête : un peu de logique suffit. Un système de mot de passe ou de Rom sauvegardée permet de reprendre l'aventure à tout moment (il faudra toutefois trouver les demeures des magiciennes qui peuvent sauvegarder votre partie). Vous devrez vous munir d'une série d'objets aux pouvoirs magiques pour passer certains passages. Le monde à explorer est immense, l'aventure est riche et passionnante !

COMMENTAIRE

MATT

Cette cartouche offre un système de jeu particulièrement agréable. Un des boutons du joypad sert à donner des coup d'épée tandis que l'autre permet d'utiliser les objets que vous trouverez.Les bombes sont très utiles pour briser les murs et accéder à des salles cachées (notamment derrière les statues gravées dans le rocher). Neutopia est truffé de cavernes secrètes : tentez de brûler les arbres isolés, de pousser les pierres...Traités dans un style un peu naif, les graphismes sont colorés et fins. Dommage que ce jeu ne soit pas un peu plus complexe quoique c'est sa relative simplicité qui permet d'y jouer sans comprendre un mot de japonais Divertissant et rafraîchissant !

Les graphismes ont été améliorés depuis la première version.



Votre héros détient des bombes, une potion magique, un bouclier, une épée. Le compas permet de ne pas se perdre dans les labyrinthes.

Le sort magique que vous venez de déclencher annihile l'adversaire grâce à ses éclairs.

EDITEUR : HUDSON
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : OK

1 JOUEURS

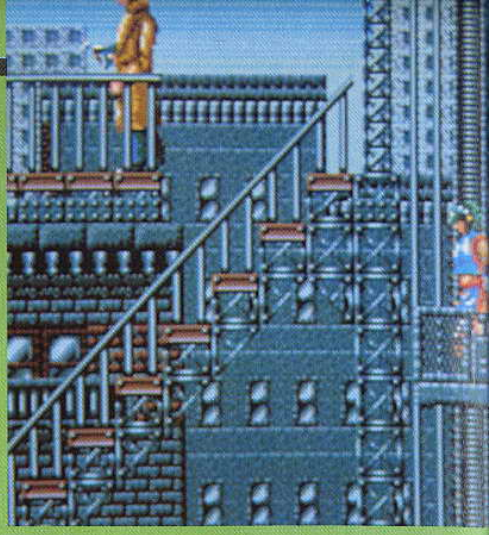
CARTOUCHE

PRESENTATION	**73%**
Les indications portées à l'écran sont claires.	
GRAPHISME	**88%**
Un style un peu naïf mais des graphismes fins et précis.	
ANIMATION	**92%**
Des animations parfaites à tous les écrans : la mer, les ennemis qui font les cent pas...	
BANDE-SON	**79%**
Il s'agit en fait d'agréables musiques d'ambiance plutôt que de mélodies.	
JOUABILITE	**93%**
Impeccable, rien à redire.	
DUREE DE VIE	**88%**
Traditionnellement, ce type de jeu demande de nombreuses heures pour arriver à la fin, mais la simplicité des énigmes réduit un peu la durée de vie.	

INTERET 91%

Jeu de rôle ayant réussi à évacuer tous les côtés un peu "figés" de ce genre de jeu, vous garantit le dépaysement !

El Viento



▲ *Affrontement au sommet des gratte-ciel.*

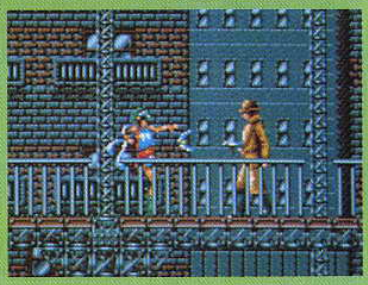
▲ *Annette, une jeune fille dans le vent.*

← *Restania*

Henry →

New York, 1929. Une mystérieuse secte, dirigée par un certain Henri, se réunit dans l'Empire State Building pour une cérémonie occulte. Le but de celle-ci est d'organiser le retour sur terre du prince des démons, Asthur. Banni du monde des humains depuis des temps immémoriaux, il tente de revenir grâce à la magie noire de Henri. Sa venue signifierait le début d'une ère de désolation pour les habitants de la terre qui tomberaient sous la coupe des "Profonds", divinités maléfiques. Annette, baptisée également El Viento à cause de ses pouvoirs extraordinaires, se lance à l'assaut de l'Empire State Building pour empêcher cette réincarnation. Armée d'une espèce de boomerang, elle réussira au cours de sa mission à accroître la puissance de ses armes. Les disciples d'Henri tentent par tous les moyens de l'empêcher de pénétrer dans l'immeuble pendant la cérémonie. La tâche est d'autant plus difficile que viennent se joindre à eux les démons aux ordres d'Asthur ainsi que les sbires d'Al Capone. La mafia a décidé de s'allier à Henri afin de profiter du désordre que causerait immanquablement le retour d'Asthur.

▲ *Assaut aérien, le boomerang n'est pas très efficace. En revanche, ci-dessous, il est meilleur dans les tête-à-tête.* ▼



COMMENTAIRE

BANANA SAN

Aaaaah ! Quelle ambiance ! Les journées glauques où l'on se sent poursuivi. Les coups de sifflet salvateurs appelant des créatures ailées qui, au dernier moment, vous emportent loin des griffes des Profonds... L'histoire d'El Viento est tirée directement du monde fantastique et cauchemardesque de Cthulu de Lovecraft. Bien connu des passionnés de jeux de rôle, ce monde oppressant débarque sur votre Mégadrive ! Même si l'adaptation est assez libre, on retrouve l'époque, la trame des récits et l'atmosphère de complot perpétuel. Le jeu est bien réalisé : niveau après niveau, vous guidez Annette dans les différents étages de l'Empire State Building. Bonus et "gros balaises" de fin de stage sont au rendez-vous. Le scrolling horizontal est de bonne facture de même que l'animation des différents protagonistes.

L'arme préférée d'El Viento : cet espèce de boomerang, fort utile pour se débarrasser de disciples d'Hastur. ▼

▲ *Le tir diagonal est difficile à maîtriser.*

← *Pas de possibilité de recul !*

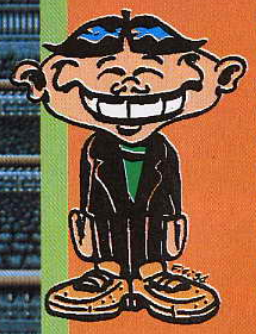
▲ *Voiture d'époque, pour l'ambiance.*

L'imperméable ne cache pas de gilet pare-boomerangs. ▼

EDITEUR : WOLF TEAM
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE



KANEDA KUN

El Viento est un bon jeu : décors soignés (mais des couleurs un peu ternes et peu variées), animation sans problèmes et difficulté suffisante pour que le jeu soit accrochant mais pas trop dure pour ne pas désespérer le joueur. Poutant je regrette deux choses. Tout d'abord, même si la réalisation est tout à fait correcte, cette cartouche n'innove pas tellement. On a vu des dizaines de jeux à scrolling horizontal, dans lesquels le héros doit tirer sur ses adversaires tout en évitant une série de projectiles et de pièges plus vicieux les uns que les autres. D'autre part, Wolf Team aurait pu trouver une manière plus originale pour mettre en scène le monde de Cthulu et rendre l'impression d'angoisse permanente des romans de Lovecraft. Bref, bon et amusant, mais très clasique !

PRESENTATION 87%

Riche et détaillée, elle vous place directement au sein de l'intrigue du jeu.

GRAPHISME 78%

Peut-être le point faible du jeu. Les couleurs sont sombres et peu variées.

ANIMATION 88%

Sans pouvoir revendiquer le titre de fils spirituel de Mozart, le compositeur qui a réalisé la bande sonore a du talent.

BANDE-SON 76%

Annette répond parfaitement à toutes les injonctions de votre joypad.

JOUABILITE 83%

Durée de vie plutôt courte, El Viento offre tout de même un challenge.

DUREE DE VIE 79%

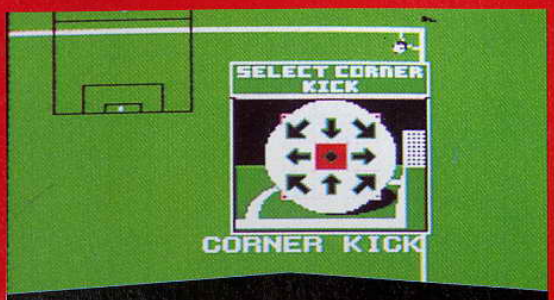
Contrairement à beaucoup de jeux de ce style sur MD, il vous faudra quelques efforts pour progresser !

INTERET 82%

Un bon beat-them-up, bien réalisé mais trop classique.

PRO SOCCER

Voici l'adaptation de l'éternel Kick Off sur "Super Fami" ! Satisfaction sur toute la ligne, graphisme médaille d'or, toutes les options, et quelle vitesse de jeu ! Quant aux contrôles, un délice, mais mieux vaut s'entraîner... N'oubliez pas (c'est la dernière fois qu'on vous le dit) que Kick Off-Pro Soccer est à ce jour la seule simulation de foot vraiment réaliste : le ballon est poussé, lancé, taclé par les joueurs, dans le sens où ils courent ! Bref, il faut réellement contrôler la balle. Super, mais dur.



Corner ! Sélectionnez une balle au premier poteau ou au second, plongeante ou à ras de terre, etc...

Pénalty ! Le goal a plongé du mauvais côté, mais le tireur n'est pas très doué.

Vous jouez avec l'équipe bleue et contrôlez pour l'instant le joueur marqué du triangle "1". En haut à gauche, la vue aérienne du terrain pour connaître en permanence la position de tous les joueurs. En bas, le temps de jeu, le score, et le nom du joueur qui a touché en dernier le ballon : en fait, c'est le joueur rouge au centre qui a la jambe tendue et qui vient de tacler la balle.

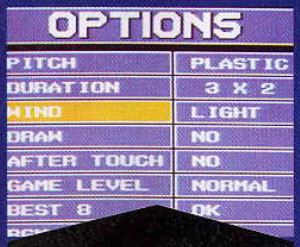
COMMENTAIRE

EL NIO NIO

A l'origine, Kick Off était un logiciel français ; il se répand maintenant comme la poudre dans le monde entier. Cocorico ! C'est surtout la preuve que c'est une simulation fantastique, et la seule où il est complètement indispensable de s'entraîner. Et la vue globale du terrain en surimpression est une idée de génie sur le plan tactique !

TOUT EST POSSIBLE

Une bonne série de choix de jeux, avec plusieurs modes de compétition, et l'indispensable practice, vu la difficulté des contrôles...



Vous pouvez régler le contact du ballon (cuir, plastique), choisir la force du vent, la répartition des équipes, les touches, etc...

Coupe du Monde : un tableau complet de qualifications.

Vous êtes aussi l'entraîneur. Sélectionnez les joueurs à gauche, choisissez votre disposition tactique à droite.

ANCO PRIX : E

APPRECIATION

PRESENTATION	85%
GRAPHISME	89%
ANIMATION	75%
BANDE-SON	70%
JOUABILITE	92%
DUREE DE VIE	86%
INTERET	90%

1 JOUEURS

CARTOUCHE

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret ✆ (1) 42 27 16 00
Ouvert : Mardi au Samedi de 10 h à 19 h30, Lundi 14 h à 19 h Dimanche 14h à 18h
7 rue Raoux (Bd Renouvier) 34000 MONTPELLIER ✆ 67 58 39 20 de 9h30 à 12h30, 14h à 19h30

520STE + 10 Disquettes	2490F
520STE 1M°Ram + 10 Disquettes	2790F
520STE 2M°Ram	3490F
520STE 4M°Ram	4290F
1040STE + Tapis 10 Disquettes	3290F
1040STE + SM124	4290F
AMIGA 500	NC
AMIGA 500 1M° Ram	2990F
AMIGA+ & 50 Disquettes	3290F
MON. SC1435 ST	1990F
MON. 1083S Commodore	1990F

NEC DUO
Console + CD Rom Intégré
+ 1 CD au choix
3490F

Disquettes Konica
200F les 5 Boîtes/10
(3,5P DF DD
Marque + Etiquettes)

LYNX II + Alimentation 790F	SEGAGEAR + 1 jeu 990F
S. FAMICOM + 1 jeu NC	MEGADRIVE +1 jeu +1 joy 1290F
NEC GT + 1 jeu 2490F	NEO GEO + 1 jeu 3490F

*BUY TWO, GET ONE FREE

* Une cartouche gratuite pour deux achetées 300F pièce, offre valable pour jeux Nec et Megadrive

LOCATION JEUX
NEC & MEGADRIVE
50F le Week End
100F la Semaine

MEGADRIVE

ATOMIC ROBOT KID
AXIZ FZ
BATTLE GOLFIER
BONENZA BROTHER
DANGEROUS SEED
DICK TRACY
FIRE MUSTANG
FIRE SHARK
GAIN GROUND
CAVARES
GRANADA X
HARD DRIVING
HEAVY UNIT
I LOVE MICKEY MOUSE
JOE MONTANA FOOTBALL
JUNCTION
KA GE KI
MAHJONG DETECTIVE
MEGA PANEL
RENT A HERO
STAR CRUISER
SUPER AIR WOLF
SUPER HANG ON
SUPER MONACO GD PRIX
SUPER SHINOBI
TIGER HELI
VERYTEX
VOLFIEF
WADONA FOREST
WAGA LAND
WORLD CUP SOCCER
ZERO WING

NEC PC ENGINE

04 CHAMPION
ALICE IN WONDERLAND
ARMED FORCE
CHASE HQ
CYBER COMBAT FORCE
DROP ROCK
ETERNAL CITY
FINAL SOLDIER
FANTAZY ZONE
GOLF BOY
HATRIS
HURRICANE
JAPAN WARRIOR
KADDASHU
KICK BALL
MANIAC PRO WRESTLING
METAL STOKER
OPERATION WOLF
OVER RIDE
OVERHOLLED MAN 2
PC KID 2
POWER ELEVEN
POWERFUL DELIVERY BOY
PROFESSIONAL BASEBALL PUZ-
ZLE BOY
RACING SPIRIT
SILENT DEBUGGERS
SOKOBAN
SPACE INVADERS
STRANGE ZONE
THUNDER BLADE
TITAN
TOY SHOP BOY
TRICKY
TV SPORT FOOTBAL
VEIGUES
VIOLENT SOLDIERS
W RINGWALLABY

JEUX NEC
CD ROM
350F Pièce,
2 ACHETES
1 GRATUIT

CD AVENGER
CD CRAZY CAR RACING
CD DOWN LOAD 2
CD EGUZAIRU
CD JB AROLD MURDER
CD L-DIS
CD LAST ARMAGEDON
CD LEGEND OF 3 HEROS
CD MANHOLE
CD MASTER OF MONSTERS
CD MILITARY COMMANDO
CD POMPING WORLD
CD PROFESSIONAL BASEBALL
CD RANMA 1/2
CD RAY XAMBER
CD ROAD SPIRITS
CD SHANGAI 2
CD SHERLOCK HOLMES
CD SPLASH LAKE
CD SUPER DARIUS
CD VASTEEL
CD WONDERBOY 3
CD YS III

PROMOTIONS

STAR LC2410	2790F
STAR LC200	2690F
STAR LC20	1990F
Lect.Ext double face ST ou AMIGA	590F
EXT 512K AMIGA avec Horloge/Interrupteur	390F
EXT 512K AMIGA	290F
512K pour STE	390F
512K pour STF	590F
2 M° pour STE	990F
4 M° pour STE	1900F
Portfolio ATARI	1790F
Portfolio + Interface //	1990F
Scanner Golden Image	1490F
Souris Optique ST/Am	450F
Boîte Rgt 40 Disquettes	40F
Boîte Rgt 100 Disquettes	70F
Tapis de Souris	50F
Cable Minitel	150F
Adapt peritel 1083S/1435	250F

Livraison en 48h
Paiement en 4 fois sans frais (sous réserve d'acceptation du dossier par Cetelem/Sofinco).
CB Visa, Carte Aurore
Ctre Remboursement

Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

Nom : .....
Adresse : .....
.....
CP : ..... Tél : .....
Ville : .....
Mode de réglement : Chèque Bancaire
CB : N° ...../...../...../.....
Date Validité: .../... Mandat Crédit

Je vous passe la commande suivante

Désignation	Qté	Montant
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....

Signature
Total Port.....
Total Commandé .....
Port Matèriel: 150F, Accessoire: 50 F

C n°3

REVIEW

Raiden Denset

La Légende de l'orage (Raiden Densetsu en bon japonais) se situe en l'an 2090. La Terre est attaquée par des forces hostiles venant d'un autre monde. Ceux-ci, grâce à leur supériorité technologique, ont installé une série de bases avancées sur la terre. Vous incarnez le pilote d'un vaisseau de combat d'un nouveau type, dernier espoir des terriens pour éviter l'esclavage (c'est beau !). Votre appareil peut tirer des rayons lasers ou des obus. Grâce aux bonus, il peut changer d'armes à tout moment. Ces bonus alternativement concerneront l'une des deux armes. De plus, ils se cumulent : si vous avez choisi le laser et que vous en récupérez une série, son faisceau atteindra des proportions telles qu'il pulvérisera tout adversaire à l'écran! D'autres bonus vous accorderont des roquettes qui partent en gerbe dans tout l'écran, des missiles à têtes chercheuses.... A côté de ces armes, il dispose de méga-bombes en quantité limité.

COMMENTAIRE

Raiden Densetsu est en passe de devenir une star de la conversion, au même titre que Ghouls'n Ghosts. Après avoir commencé sa carrière comme jeu de café, il a été converti sur Megadrive et voilà qu'il sort également sur PC Engine et Super Famicom. Shoot-them-up par excellence, malgré sa relative "vieillesse", il offre tout ce qu'un joueur peut attendre d'un tel jeu : bonus à gogo, gardiens de fin de niveau monstrueux, possibilité de jouer à deux ... Il n'y a peut être que les graphismes qui datent un peu et qui auraient tout à gagner d'une cure de jouvence. Comparé aux autres shoot' à scrolling vertical comme Dimension Force, c'est certainement le meilleur pour l'instant. Son principal intérêt reste la satisfaction que l'on a, au bout de quelques minutes de jeu seulement, de pouvoir balancer autant de missiles, roquettes, bombinettes et méga-bombes à la tête des aliens qui ont eu la triste idée de venir traîner dans le secteur! A tel point qu'à certains moments, il y a tellement de tirs et de missiles à l'écran qu'on ne distingue plus l'ennemi !

BANANA SAN

LES BONUS

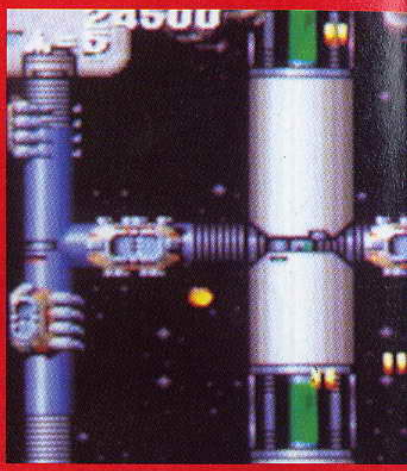
Ce bonus vous donne comme arme le laser.

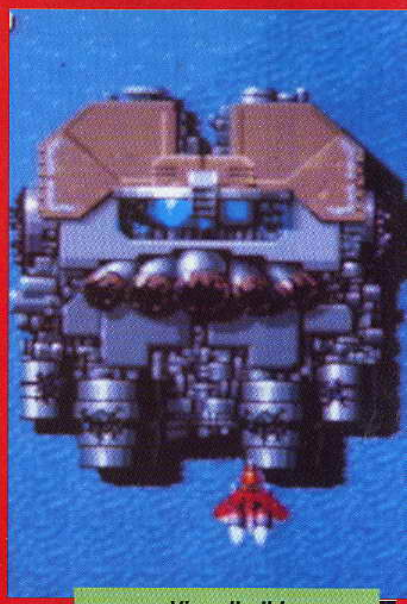
Ce bonus vous permettra de tirer au canon. Les tirs sont moins rapides mais balaient tout l'écran. C'est l'arme à posséder pour anéantir les vaisseaux ou chars adverses.

Les médailles contenues dans les coffres augmentent votre score quand vous arrivez à la fin du niveau.

Ces bonus vous fournissent des missiles autoguidés et des roquettes partant dans toutes les directions.

Ce bonus vous donne une vie supplémentaire.La fée vous accordera des bonus.

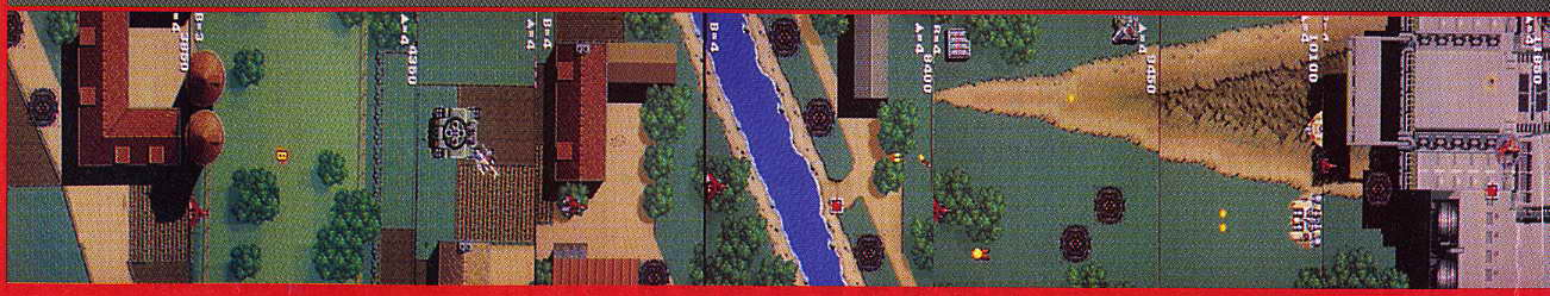




Visez l'œil !

→ 1er niveau → → →

PLAN du 1er niv



Et poum ! Une méga-bombe !

su

COMMENTAIRE

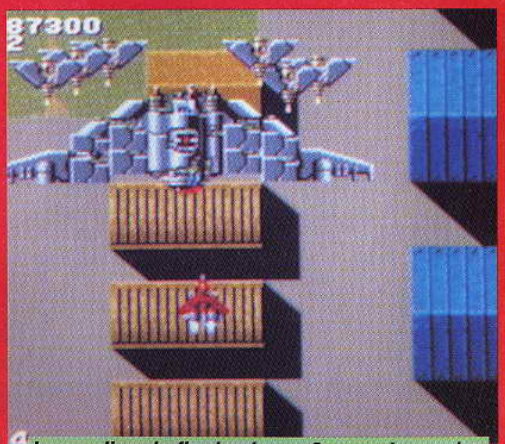
KANEDA KUN

A quelques mois de distance, le même jeu est sorti sur les deux consoles les plus récentes du marché : la MD et la SFC. Comparons rapidement les deux versions. La version SFC attaque très fort avec une animation plein écran, alors que la MD doit se contenter d'une bordure sur le côté. La version MD contre-attaque avec une conversion un peu plus fidèle à l'original pour ce qui est des animations (on voit ainsi comme sur le jeu d'arcade des vaches paître dans les champs, détails qui ont disparu dans la version SFC). La SFC rétorque aussitôt qu'elle possède des couleurs plus variées et surtout moins ternes que sa concurrente. Puis c'est le KO quand la MD est obligé de reconnaitre qu'elle ne possède pas de version deux joueurs !

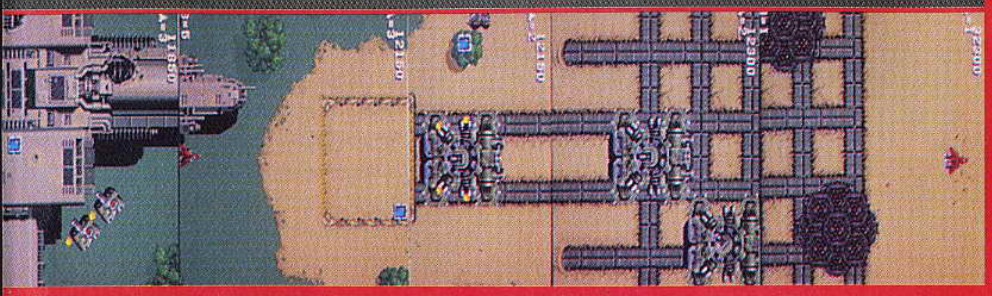
Après avoir affronté l'ennemi sur la terre, vous vous dirigez vers le repaire des aliens afin de leur expliquer que cela ne se fait pas de venir envahir ses voisins, comme ça, sans prévenir !

Ça, c'est du laser !

Si vous arrivez à vous glisser jusqu'au bonus missile auto-guidé, vous aurez peut-être une chance face aux deux aéronefs adverses.


Le gardien de fin de niveau 2, vous lance des projectiles et des vagues mini-aéronefs.

veau 1er niveau →



EDITEUR : TOEI
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : CORRECT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 65%
Pas d'introduction animée au début du jeu.

GRAPHISME 65%
Basé uniquement sur une vue aérienne, ils sont un peu tristounets.

ANIMATION 68%
Elle est de bonne facture, à part quelques petits problèmes (sprites qui clignotent) passagers.

BANDE-SON 65%
En fait de musique, il s'agit plutôt de bruitages plaqués sur un vague fond musical.

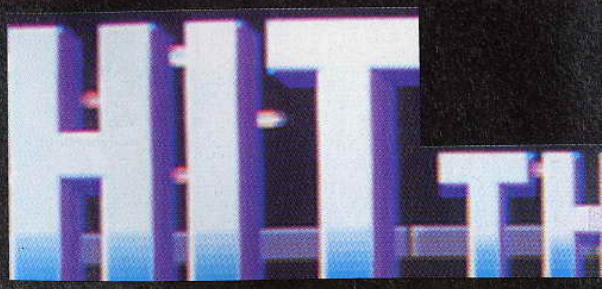
JOUABILITE 60%
Si les commandes sont simples à utiliser, le jeu est un peu monotone.

DUREE DE VIE 64%
A deux joueurs, on arrive à terminer Raiden assez rapidement.

INTERET 69%
Un bon shoot-them-up, sans grande originalité mais efficace. Dommage qu'il ne tire pas plus parti de la SFC.

REVIEW

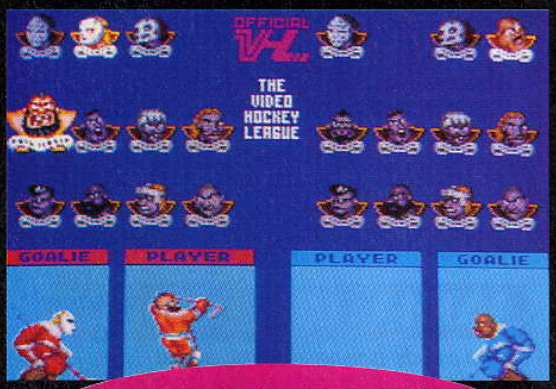
Le hockey sur glace est un sport de brutes. La preuve ? Hit the Ice ! Pourtant, il n'y a pas grand monde sur la glace : deux joueurs de champ et un goal dans chaque camp. C'est du hockey simplifié pour qu'on puisse mieux profiter des coups ! Ici, plus de règles, plus d'arbitre. Dès que vous perdez le palet, la seule solution est de balancer des grands coups de pied, de poing et de canne dans votre adversaire. Quand vous avez le palet, préoccupez-vous seulement de vous tenir à l'écart des méchants, et essayez de tirer avant qu'on vous dégomme. Les contrôles sont primaires et efficaces : avec le palet, un bouton pour passer (nécessairement à votre coéquipier, puisque vous n'êtes que deux), et un bouton pour tirer (direction et effets avec la manette). Sans le palet, un bouton pour taper avec la canne, et l'autre pour frapper avec le corps et essayer (quand même) de récupérer le palet. On notera que le goal peut être déplacé devant sa cage dès qu'il apparaît à l'écran ; il ne pourra plonger qu'après le déclenchement du tir. Le tout fait un jeu agréable et défoulant ! Animations fines et comiques, hurlements grotesques des joueurs frappés, bagarres en tous genres, on se régale ! Il y a même des hamburgers, des bouteilles de Coca, et des poulpes (??) qui traînent sur la glace pour vous ralentir, vous engluer, et vous faire des croches-pattes.



L'EPREUVE DES PENALTIES

Deux joueurs contre un seul goal. C'est pas juste !

Mais le goal se saisit quand même du palet et triomphe ! Les deux joueurs rouges se sentent un peu ridicules...



Sélection des équipes. Vous choisissez d'abord vos trois monstres, l'ordinateur s'adapte ensuite.

Là, ça dégénère franchement ! Les cannes volent bas ! Le nez dans la glace... ▼

C'est parti !

EL NIO NIO

Ok, c'est amusant, les graphismes et les bruitages sont hilarants, mais au niveau du hockey, c'est plutôt léger ! En fait, on passe la moitié du temps à presser les boutons comme un malade sans trop savoir ce qu'on fait ni qui on frappe. Le point le plus intéressant est le choix de départ des trois joueurs, qu'on prendra plus ou moins brutaux... Si les deux équipes sélectionnent de vrais "durs de durs", la partie dégénère en baston intégrale. Enfin, pourquoi n'y a-t-il pas d'option deux joueurs ?

But des bleus ! Le grand art est de faire une trajectoire haute pour lober le gardien.

En haut, sous le score des rouges... Le joueur bleu vient de recevoir un coup juste où il ne faut pas !

COMMENTAIRE

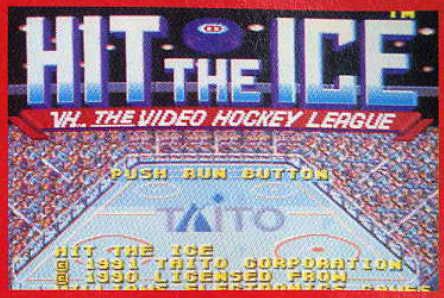
ROCKET

Les puristes vont hurler. Ah, voici enfin un hockey qui nous change des habituelles simulations austères d'avant ! Comme il y a peu de joueurs, les sprites sont gros, complètement animés, et on voit bien ce qu'on fait. Pas de problème pour savoir à qui on passe la balle, qui l'on contrôle, qui tire. Clair et net ! Et Hit the Ice apporte beaucoup de "plus" : la sélection des joueurs, les tableaux de statistiques (même pour la baston), et un ordinateur qui joue juste bien. Excellent.

▲ *L'engagement. Vous contrôlez les rouges. L'arbitre est un peu maigrichon, non ?*

Les fesses dans la glace ! ▼

▲ *Le massacre des rouges ! Admirez la belle attitude du hockeyeur bleu en bas.*

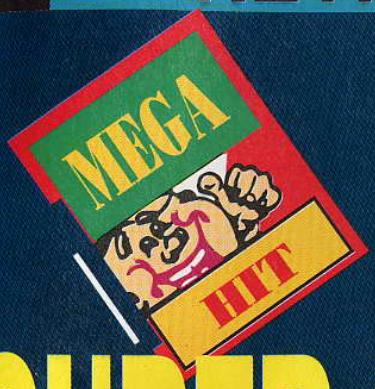


EDITEUR : TAITO
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : A DEMOLIR
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : SELON
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS | HU-CARD

PRESENTATION	**90%**
Ecrans de public, scores, statistiques, panneaux lumineux. Rien à redire.	
GRAPHISME	**85%**
Le décor est détaillé, les joueurs sont distincts, le scrolling est impec'.	
ANIMATION	**96%**
Impossible de compter le nombre d'attitudes différentes des joueurs. Trouvailles hilarantes.	
BANDE-SON	**91%**
Paf ! Boum ! Bang ! Plus les cris rauques des brutes blessées !	
JOUABILITE	**86%**
On maîtrise les contrôles en deux secondes. Temps de réponse immédiat. Règle élémentaire.	
DUREE DE VIE	**58%**
Là, on est plus sceptique... A la longue, on se lasse un peu de faire la bête.	
INTERET	**71%**
Un peu plus d'options pour augmenter la durée de vie, et Hit the Ice aurait fait un carton.	

REVIEW



Sir Arthur n'a vraiment pas de chance ! De même que certains passent leur temps à perdre leur parapluie, il ne peut pas faire trois pas sans qu'un démon, ventripotent et ailé, vienne s'emparer de sa fiancée. Une véritable malédiction ! Cela fait la troisième fois qu'on lui fait le coup et à chaque fois sa réaction est identique : aussitôt notre chevalier vole à son secours et, chemin faisant, étripe quelques douzaines de "nauséabonds" qui avaient la prétention de l'empêcher de retrouver sa douce et tendre compagne. Arthur pssède une armure qui le protège une seule fois contre ses ennemis. Après, il lui faudra poursuivre sa quête en... caleçon, sans aucune protection. Il peut néanmoins découvrir d'autres armures, enfermées dans des coffres qui apparaissent lorsque que notre héros saute au bon endroit. Ils renferment des armures en argent ou en or ainsi que différentes armes (lance, couteau, faucille, hache, torche ....). dont la puissance est plus ou moins importante. De même, vous pourrez recourir en cas de problèmes à un super pouvoir magique !

Les armes de Sir Arthur deviennent des Super-Armes.

SUPER GHOULS'N GHOSTS

Sir Arthur s'apprête à se jeter dans les bras de sa fiancée quand soudain un démon surgit du néant enlève cette dernière. "Ca y est !, se dit Arthur, c'est reparti comme en 14 !".

COMMENTAIRE

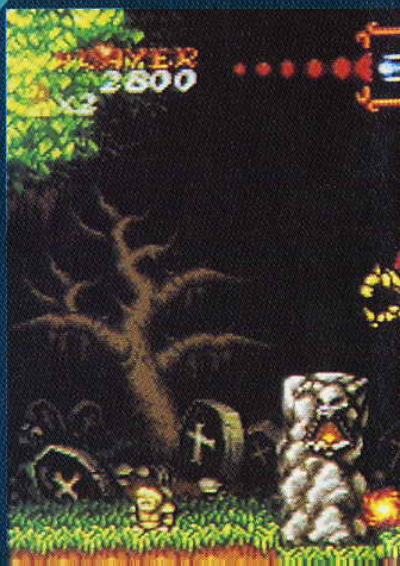
BANANA SAN

Enfin ! J'ai entre les mains le tant attendu Chomakaimura (ou Super Ghouls'n Ghosts, pour les Américains qui ne peuvent s'empêcher de se singulariser)! Ca n'a pas été facile. Dès neuf heures du matin à Tokyo le jour de la sortie de la cartouche, devant le magasin de jeux video, il y avait déjà une queue d'une quinzaine de personnes. Ils venaient tous pour Chomakaimura ! Le soft est génial ! On vous en parle depuis quelques mois. On retrouve tous les grands classiques des épisodes précédents : les différentes armes, Majax-le-magicien planqué dans les coffres et qui vous transforme en bébé ou en vieillard, le caleçon d'Arthur (non ce n'est pas une pub cachée pour la marque) ... Beau (et émouvant de beauté!) mais pas évident !

Entre la meute gémissante des fantômes et le hachoir qui se balance, Sir Arthur n'avait pas beaucoup de chance !

L'HISTORIQUE

En 1985, coup de tonnerre dans le petit monde des jeux vidéo : la société Capcom commercialise un jeu d'arcade au scénario amusant et aux graphismes beaux (et émouvants). C'est rapidement un classique du jeu d'arcade. En 1988, coup de bambou. Capcom remet ça et propose une suite. Même succès que le précédent. En août 89, il est adapté sur la MD et en juillet 90 sur la SGX. Puis, coup fourré, sort le dernier épisode de la saga et c'est l'adaptation en octobre 91 sur la Super Famicom.

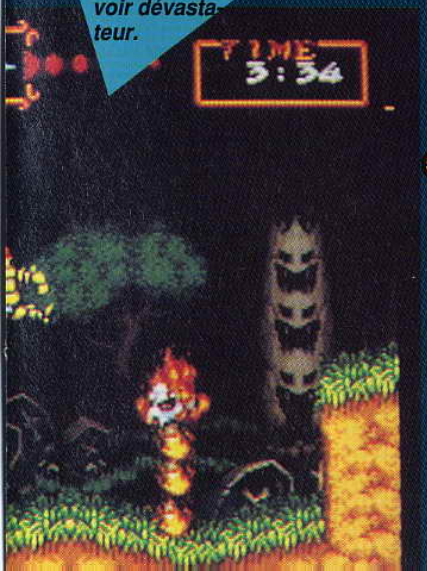


Un des coffres qui renferment une nouvelle armure, un autre arme ou le magicien qui vous enverra un sort vous transformant momentanément en bébé ou en vieillard. la "philosophie des coffres" dans l'œuvre capcomienne est basée sur un concept injuste : plus vous possédez une armure puissante, plus vous avez de chances de trouver dans le coffre un élément intéressant ! Aussi, méfiez-vous lorsque vous êtes en caleçon devant un de ces coffres.

EDITEUR : CAPCOM
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 9
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : EXCELLENT

PLAN GENERAL

L'armure dorée vous procure de nouveaux pouvoirs : chacune des armes que vous transportez a son propre pouvoir dévastateur.



COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Saint Capcom, merci de nous envoyer des softs aussi bons (et émouvants). Peu de nouveautés dans cet épisode si ce n'est des graphismes encore meilleurs et des effets spéciaux sidérants. Sir Arthur pratique maintenant une discipline sportive nouvelle, le double-saut, d'origine japonaise qui sera peut-être représentée aux prochains jeux olympiques. Pour pratiquer le double-saut, vous devez impérativement avoir un joystick en bon état. La technique consiste à presser une première fois le bouton pour faire un saut normal. Puis, avant de retoucher le sol, il suffit d'appuyer une seconde fois sur le bouton de saut pour rebondir à nouveau. Autrement dit, pendant votre saut vous pouvez toujours contrôler votre personnage ! Enfin, dernier point : Chomakaimura est loin d'être un jeu facile.

PRESENTATION	**87%**
Une introduction animée vous accueille.	
GRAPHISME	**95%**
Incroyablement beau (et émouvant !). On se croirait devant la version arcade.	
ANIMATION	**88%**
Dans l'ensemble, elle est fantastique. A certains endroits, des petits ralentissements mais qui restent peu gênants.	
BANDE-SON	**86%**
Des mélodies agréables rythment le jeu, collant aux situations que vit Arthur.	
JOUABILITE	**93%**
Excellente. Le double-saut d'Arthur est une idée géniale.	
DUREE DE VIE	**88%**
La quête d'Arthur sera longue. Préparez-vous à en baver ! La moindre erreur d'appréciation et c'est la fin.	
INTERET	**96%**
Cette cartouche est loin d'être facile. Cependant le jeu est tellement grandiose qu'on se cramponne et qu'on finit toujours par passer les difficultés !	

Sous les initiales de MERCS, se dissimule une organisation internationale qui loue ses mercenaires un peu partout dans le monde. Ceux-ci sont d'anciens soldats, rompus à toutes les techniques de combat. Cette fois-ci, ce sont les Etats-Unis qui font appel à ses services. Le Zutula leur pose des problèmes et la Maison Blanche pense qu'il serait bon qu'un commando aille expliquer aux indigènes du cru que ce que les USA veulent, dieu le veut (et la General Motors) ! On vous lâche donc sur le terrain. L'ordre de mission est simple : avancer en faisant le ménage à coup de rafales de fusil d'assaut. Si vous trouvez que cette arme n'est pas assez performante, rassurez-vous : en cours de chemin, vous pourrez récupérer fusils mitrailleurs, lance-grenades ou autres lance-flammes. Pas de problèmes d'intendance ; vous vivez sur le terrain et vous trouvez différents bonus vous procurant trousse de pharmacie, munitions, nourriture ... Deux jeux sont compris dans cette cartouche : le premier est l'adaptation du jeu d'arcade alors que le second, bien qu'il utilise les mêmes éléments, vous proposera un challenge un peu différent, alliant stratégie et réflexes.

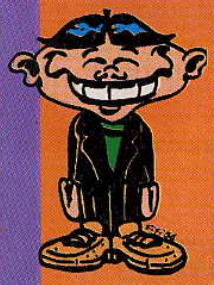
Petite balade en jeep.

Devant votre percée, l'adversaire dépêche deux transports de troupes bourrés d'hommes.

Au niveau 2, il faudra percer les lignes ennemies défendues par des blindés.

MERCS

COMMENTAIRE

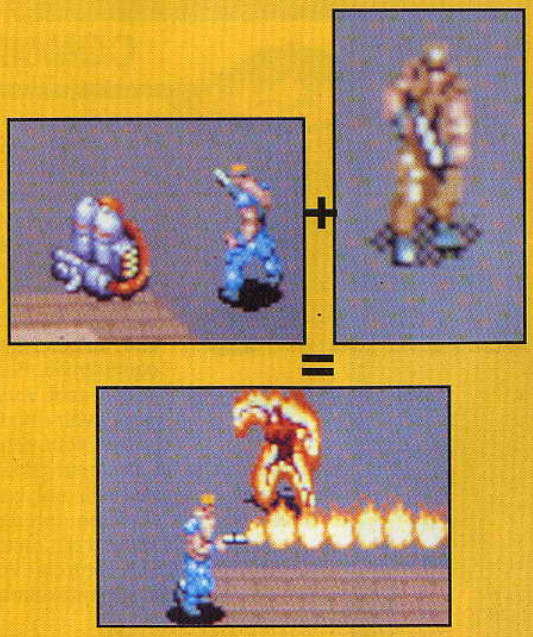


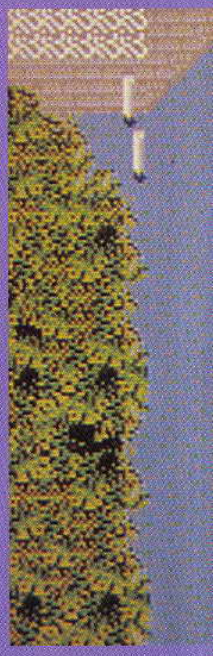
KANEDA "RAMBO" KUN

MERCS est un grand jeu sur Megadrive dans la lignée des Sonic ou des Revenge of Shinobi. Commando typique, il fera appel à tous vos réflexes pour franchir les différentes lignes ennemies. Le personnage répond parfaitement et c'est un véritable plaisir que de parcourir le champ de bataille en arrosant tout ce qui bouge. Les bonus, cachés dans des caisses, sont légion et très rapidement vous dotent d'un équipement qui rendrait jaloux Arnold Scharzennegger. L'action est frénétique et vous videz chargeur après chargeur. Un des éléments les plus géniaux du jeu vient de la possibilité d'utiliser du matériel appartenant à l'ennemi. Après en avoir éliminé les possesseurs, vous pourrez ainsi vous emparez d'une jeep, d'une mitrailleuse lourde, d'un overcraft ... Un seul reproche : on ne peut jouer à deux comme dans la version arcade de Capcom.

LE LANCE-FLAMME, ARME ULTIME

Parmi toutes les armes mises à votre disposition au cours du jeu, la plus performante est sans conteste le lance-flammes. Léger, pratique, maniable, c'est un outil que je vous conseille. Il permet d'atteindre les "nuisibles" à distance et reste très efficace au corps à corps. Autre avantage, on peut opérer des mouvements circulaires qui constituent pendant quelques secondes une protection efficace autour de vous. Son potentiel de destruction permet de liquider un blindé en quelques coups bien ajustés. Enfin, dernier argument, d'un point de vue strictement esthétique, l'animation des corps ennemis en flammes est une réussite...



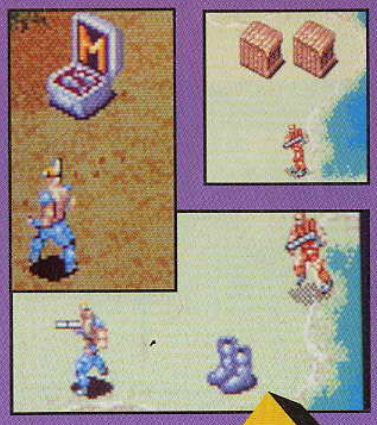


COMMENTAIRE

BANANA SAN

J'aime ce jeu ! Le doux son des balles traçantes qui tintinabulle à mes oreilles, l'explosion des grenades à fragmentation qui jettent d'agréables teintes orangées sur cette contrée du Zutula si monotone ... MERCS a de grands atouts pour lui : réalisation superbe (à part quelques ralentissements dans l'animation et quelques sprites qui clignotent un peu), excellente maniabilité du mercenaire , des ennemis et des bonus à la pelle ... L'idée de la version supplémentaire est géniale. Beaucoup plus tactique, elle vous permettra au fur et à mesure des niveaux, de changer de personnages (chacun d'entre eux pouvant posséder des armes différentes) et d'acquérir différentes armes et protections dans des tentes-magasins.

MEGA HIT



Les caisses contiennent des bonus comme ce poulet roti, cette précieuse mallette, cette arme ou ces bottes qui vous permettront de vous déplacer plus rapidement.

Dans le jeu original Sega, avant chaque niveau vous voyez votre progression et le chemin qui vous reste à accomplir.

Une petite présentation vous explique tout.

19××年○月、R国において
革命派と保守派との対立による

Jeep et mitrailleuse de l'adversaire peuvent vous être utiles .

EDITEUR : SEGA
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**72%**
L'introduction est des plus succinctes. Les informations à l'écran sont claires.	
GRAPHISME	**94%**
Les décors sont superbes et hauts en couleurs.	
ANIMATION	**87%**
Le jeu anime des dizaines de sprites simultanément, ce qui implique des ralentissements à certains moments.	
BANDE-SON	**67%**
Plus bruitages que mélodies mais c'est très efficace !	
JOUABILITE	**90%**
Pas de problème ! Les commandes sont simples.	
DUREE DE VIE	**77%**
Si la conversion du jeu d'arcade est plutôt facile, l'autre mode de jeu vous demandera un peu plus d'efforts.	
INTERET	**93%**
A part deux reproches principaux (pas d'animation plein écran et un seul joueur), MERCS est superbe !	

WORLD

Une après-midi aux courses ? Non, non, pas dans le style PMU-Guy Marchand ! Mais élégant et fun, à la japonaise... A moins que l'exotisme n'arrange bien les choses ? Enfin, peu importe.

World Jockey est une simulation fabuleuse et drôle de courses de chevaux. Vous pouvez tenir tous les rôles : simple parieur, jockey, entraîneur, ou les trois à la fois. Comme parieur, vous jouez votre salaire sur une succession de courses ; tous les critères vous sont donnés, caractéristiques des chevaux, cotes, longueur du tracé, élasticité du terrain, météo, poids des jockeys, etc. Comme jockey et entraîneur, vous achetez un cheval et le drivez dans une série de courses pour gagner des prix.

Les courses sont passionnantes. Rien n'est jamais perdu, rien n'est jamais gagné grâce à un système de bonus à ramasser au passage qui dopent le cheval, lui coupent les jambes ou affaiblissent ses adversaires. Il faut aussi bien répartir sur la longueur du tracé votre potentiel de coups de cravache. Les courses avec haies et obstacles sont les meilleures, car il faut sauter au bon moment, et éviter les bousculades !

L'option "jeu familial", qui peut réunir jusqu'à quatre joueurs, est la plus folle : vous pariez, vous entraînez, et vous participez aux courses. Hurlements garantis vers l'arrivée ! Et pourquoi ne pas parier sur le canasson d'un adversaire, et le laisser gagner ? Quel réalisme !

▲ *Mauvais passage de haie ! Votre jockey rouge est en train de faire un looping !*

Les conditions de courses : beau temps, 2000 mètres, et terrain lourd. On voit le départ (gate), l'arrivée (goal), et les différents obstacles autour du tableau d'affichage.

En haut : le jockey vainqueur n'est pas modeste.

En bas : mal misé...

COMMENTAIRE

EL NIONIO

On peut passer des journées entières devant World Jockey. C'est en même temps un jeu de chance, un jeu de tactique, et un peu un jeu d'arcade. Le summum, c'est de se lancer dans un "16 courses" avec trois ami(e)s : même coincés en Sibérie, vous ne sentirez plus le froid ! Toutes les faiblesses de ce genre de simulation sont évitées : on distingue bien les chevaux, l'animation est précise, les courses ne sont pas répétitives, et les forces des divers chevaux sont bien dosées. Perfect !

UN APRES-MIDI AUX

Départ en trombe sur terrain lourd. En bas, vous voyez que la course a commencé depuis trois dixièmes de seconde.

Déjà la première haie ! Les flèches qui la précèdent servent de repère pour régler son saut.

Le violet, en haut, a bien sauté. Votre cheval rouge, en bas, a les pattes avant su les flèches. C'est le moment de presser le bouton pour déclencher le saut.

Quarante-trois secondes de course, vous êtes toujours dernier ! Passez sur un bonu SP (speed) pour gagner de la vitesse.

JOCKEY

Le moment émouvant du pari. Course sur herbe. La petite explosion à l'arrière des chevaux indique que leurs cochers jouent de la cravache.
Attention, la tête de mort paralyse le cheval ! Quant au "?", c'est un bonus-mystère...

COMMENTAIRE

ROCKET

Quel dommage que certains affichages soient en japonais ! Sinon, j'aurais presque été aussi enthousiaste que ce simplet d'El Nio Nio... Gênant quand même de devoir apprendre à reconnaître ces suites de hiéroglyphes japonais pour savoir sur quel bourrin on mise ! Mais le reste est tellement bon, les courses surtout, les plaques de boue, les haies, les bonus... Très, très marrant, et assez technique. Evidemment, à plusieurs, c'est formidable. Seul, on s'ennuie assez vite.

COURSES

EDITEUR : NAMCOTT
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : SELON COURSES
CONTROLE : EXCELLENT

1-4 JOUEURS | HU-CARD

PRESENTATION 65%
Tous les écrans annexes sont beaux et clairs. 95% si certains n'étaient pas en japonais...

GRAPHISME 70%
Pas démentiel, mais bien lisible, ce qui est essentiel avec 8 chevaux collés les uns aux autres.

ANIMATION 88%
Chutes, boue, fatigue, galop, c'est du dessin animé. Les intermèdes (paris, arrivée, bilan) ne sont pas mal non plus.

BANDE-SON 72%
Les sonneries de départ et d'arrivée ou le bruit des sabots sont réussis.

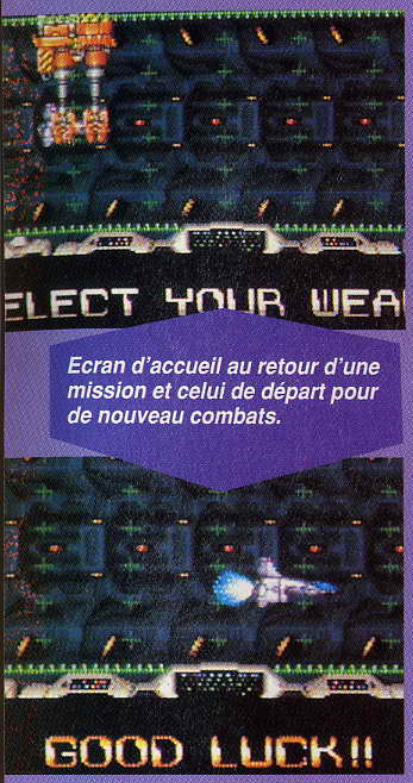
JOUABILITE 90%
Choix facile des options, règle de jeu nette, contrôle précis des jockeys.

DUREE DE VIE 80%
65% si vous êtes tout seul (bouhh !), 95% si vous êtes plusieurs (ouais !).

INTERET 84%
Du travail de professionnel. Aussi bon que la version salles d'arcade.

SUPER E.D.F.

EARTH DEFENSE FORCE



Ecran d'accueil au retour d'une mission et celui de départ pour de nouveau combats.

La Terre est en danger ! Une flotte d'appareils aliens patrouille dans les airs, prête à éliminer toute tentative de résistance. Vous incarnez un pilote de l'E.D.F. (Earth Defense Force) et le moment est venu pour vous de prouver à vos supérieurs que les millions qui ont été dépensés dans votre entraînement et votre appareil ne l'ont pas été en pure perte ! Aux commandes d'un engin qui rappelle par ses formes la navette spatiale américaine, vous vous lancez dans la bataille. Cette cartouche vous entraînera depuis la Terre jusqu'à la planète des extra-terrestres.

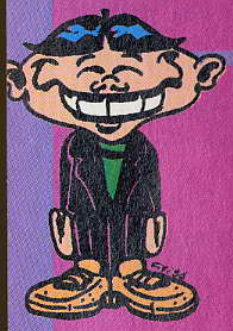
Vous disposez d'une arme principale pouvant être choisie parmi huit autres au début de chaque nouvelle mission. De plus, vous bénéficiez de l'aide de deux modules automatiques qui ouvrent le feu en même temps que vous. Ils peuvent se regrouper de chaque côté de votre appareil pour en renforcer la puissance de feu, voler librement à vos côtés, tourner autour de vous en vous protégeant ou encore se diriger automatiquement vers les agresseurs. Au bout de quelques instants, vous changez automatiquement de niveau de puissance, ce qui rend vos armes encore plus dévastatrices.

MEGA HIT

VOICI LES INFORMATIONS qui apparaissent en haut de l'écran. Votre score tout d'abord. Les deux flèches bleu ciel indiquent que vous avez choisi de ne pas mettre vos armes à leur puissance maximale. La jauge qui est en dessous se remplit lentement. Lorsqu'elle est pleine, vous passez automatiquement dans la catégorie supérieure, c'est-à-dire que vos armes deviennent plus dévastatrices. En ce moment, elles sont au niveau trois, soit un peu moins du maximum que vous puissiez atteindre. Enfin, les cinq rectangles verts correspondent à votre champ de force.

▲ *Les petits vaisseaux jaunes pâles surgissent très rapidement et lâchent une bordée de trois missiles !*

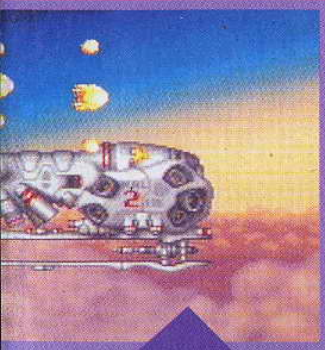
COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Wouahhh ! Ça, c'est du shoot-them-up ! Des tonnes d'ennemis à l'écran, des décors splendides, des mélodies superbes ! Grâce à toutes les options disponibles (choix des armes, choix de la configuration des modules, augmentation progressive mais automatique de la puissance de vos armes...), le jeu est particulièrement agréable à jouer. En plus, cette cartouche intègre des tas d'effets spéciaux : effets de transparence au premier niveau lorsque votre appareil passe derrière un nuage, effet de zoom lorsque la station orbitale grossit peu à peu venant du fond de l'écran ou lorsque vous approchez de la planète des aliens qui remplit peu à peu tout l'écran ! Fabuleux, il faut le voir pour le croire ! Du très bon travail !

Le gardien de fin de niveau apparaît sur fond de coucher de soleil. Dans le fond s'étend la mégalopole qui est censée recouvrir la Terre à cette époque futuriste.



Au milieu des niveaux, vous vous heurterez à un engin plus imposant mais préservez votre champ de protection pour la fin du niveau.

EDITEUR : JALECO
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3 à 5
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : BON

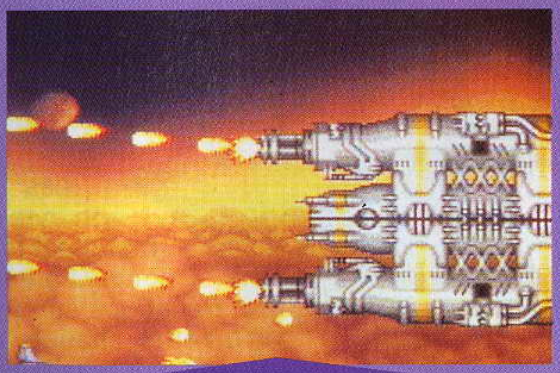
1 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

BANANA SAN

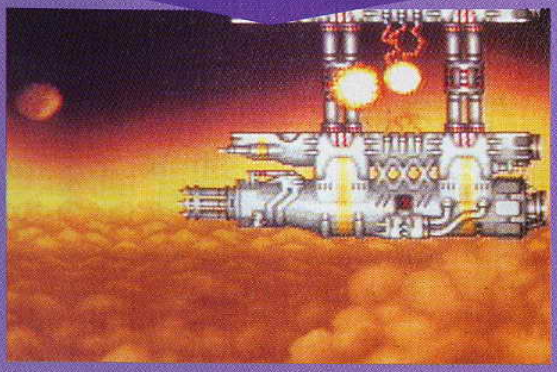
Jaleco a réalisé un travail superbe. Etait-ce pour faire oublier le décevant Big Run ? Toujours est-il que cette société vient de nous donner la preuve qu'elle est à inscrire aux côtés de ceux qui savent programmer des jeux de qualité sur la SFC. Les effets spéciaux de cette cartouche sont vraiment impressionnants et l'action ne vous laissera aucun repos. Comme les autres shoot-them-up sur la SFC, Super E.D.F. connaît des ralentissements dans l'animation. Cependant, ils sont limités et n'empêchent nullement de jouer à ce jeu splendide (et émouvant !).

Le niveau 3 se passe dans des cavernes souterraines inondées. Les traces de durs combats navals sont apparents.



Il faut viser le générateur au centre pour éliminer le gardien du premier niveau.

Après chaque niveau réussi, vous retournez à la base pour rechercher vos écrans de protection. Vous pouvez également choisir une nouvelle arme.



PRESENTATION	**72%**
La présentation en elle-même est assez sommaire. Mais les options de configuration sont très complètes.	
GRAPHISME	**93%**
Splendides. En plus, des effets visuels fantastiques !	
ANIMATION	**73%**
Notez les ralentissements habituels dans les shoot'em up sur SFC.	
BANDE-SON	**76%**
Bonne réalisation mais irrégulière suivant les niveaux.	
JOUABILITE	**70%**
Très bonne pendant les trois quarts du jeu mais de temps en temps, des ralentissements dans l'animation des sprites viennent perturber le jeu.	
DUREE DE VIE	**72%**
Le jeu n'est pas trop difficile.	
INTERET	**91%**

Bien qu'on ne puisse pas y jouer à deux, Super E.D.F. est actuellement le meilleur shoot-them-up sur Super Famicom.

▲ *Les combats de rue alternent avec les combats sur le ring. Les personnages, grands et bien dessinés, disposent d'un nombre important de mouvements, mais l'animation n'est pas toujours à la hauteur de la machine.*

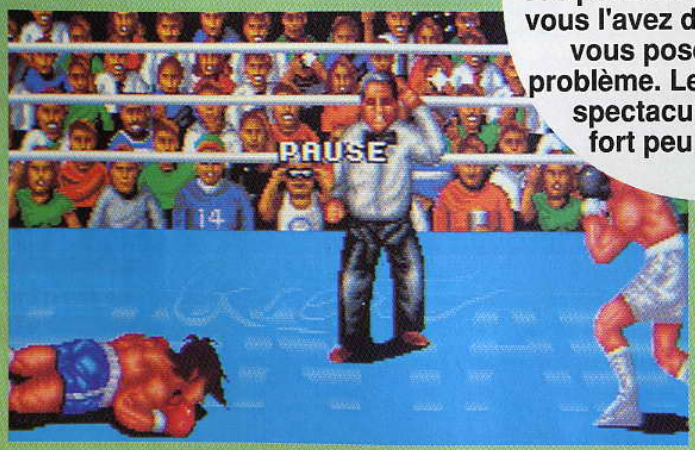
Jeune boxeur, le héros de ce jeu désire passer professionnel. Soutenu par son grand-père, il va participer à un grand nombre de combats. Il commence par un combat de rue, qui doit lui donner accès au championnat. Après avoir sans difficulté vaincu son adversaire, il passe au combat officiel. Il gagne et passe à un combat dans un vestiaire, puis un autre combat sur le ring, où il tue (paraît-il) son adversaire. Il va ensuite se bagarrer contre des voyous, etc.

LEGEND OF SUCCESSFUL JOE

LES COUPS DISPONIBLES

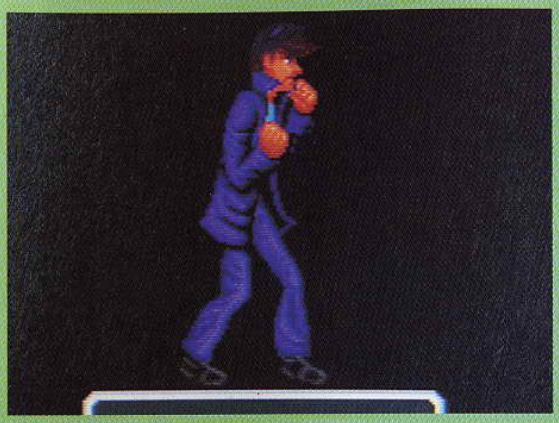
Outre les traditionnelles gauche et droite, vous disposez de deux upercuts, de plusieurs esquives, d'un coup "large" au corps ou au visage... Malheureusement, les concepteurs de ce jeu semblent avoir oublié que la Neo Geo dispose de 4 boutons ! Les deux premiers sont utilisés et il faudra appuyer tantôt sur l'un, tantôt sur l'autre, tantôt sur les deux en maintenant la manette dans une certaine direction (ce qui vous fait bouger : si vous n'allez pas assez vite, vous n'êtes plus en face de votre adversaire !). Incroyable, non ?

Les combats se résument le plus souvent à un appui frénétique sur une touche. En effet, chaque "méchant" a ses points faibles et, quand vous l'avez découvert, il ne vous posera plus de problème. Les chutes sont spectaculaires mais fort peu réalistes.



REVIEW

▲ *Les visages souriants du début ne vont pas tarder à se transformer en chair à saucisse tuméfiée. Les Japonais ne font pas dans la dentelle !*

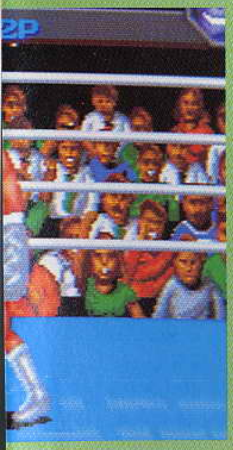


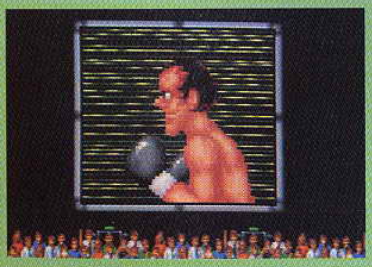
▲ *Notre héros dispose d'une panoplie de coups très complète. Malheureusement, seuls les deux premiers boutons sont utilisés, et certains coups nécessitent l'appui simultané sur les deux !*

COMMENTAIRE

WIEKLEN

Je n'aime pas ce jeu. Certes, les graphismes sont jolis, les animations en majorité correctes, la musique réussie et les synthèses vocales, même si elles sont à peine audibles, mettent dans l'ambiance. Mais c'est une Neo Geo et tout cela est banal sur cette superbe console ! Ce n'est sans doute pas le plus mauvais jeu du monde, mais je n'ai personnellement pris aucun plaisir à y jouer. Si vous êtes amateur de sports de combat, ou simplement de beat-them-all, passez votre chemin (les autres aussi, a fortiori) !





▲ *A la fin de chaque combat, vous avez droit à une séquence animée. Si vous perdez, le visage de votre mentor est torturé par la déception. Si vous gagnez, un sourire éclaire son visage et il vous félicite.*

COMMENTAIRE

DOGUY

Lorsque j'ai vu ce "jeu", je me suis demandé s'il fallait en rire ou en pleurer. Finalement, j'ai choisi d'en rire... jaune. Quand je pense que pour le prix de cette cartouche, on peut se payer une Megadrive, je ne peux que m'esclaffer. Comment ont-ils osé sortir un truc pareil sur Neo Geo ? Wieklen qualifie les graphismes de "jolis", je les trouve pour ma part totalement ridicules (excepté l'intro). Les personnages sont rachitiques et mal dessinés, avec des couleurs des plus criardes. L'animation est à se tordre de rire et l'ergonomie des plus médiocres. Ce jeu est un flop absolu et l'exemple parfait de qu'il ne faut PAS faire sur une Neo Geo.

EDITEUR : SNK
PRIX : G
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : ASSEZ DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : CORRECT

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**90%**
Rien à dire, l'introduction est un dessin animé japonais. Le héros arrive dans le soleil levant, et le visage de ses adversaires défile sur le côté gauche.	
GRAPHISME	**60%**
Les personnages sont bien dessinés, mais les fonds, bâclés et peu détaillés.	
ANIMATION	**60%**
Pour un jeu Neo Geo, c'est un comble. Si les animations des coups sont bien rendues, on ne voit pas où ils arrivent.	
BANDE-SON	**80%**
La musique et les bruitages sont réussis. Chaque fois que vous gagnez, votre grand-père vient vous féliciter.	
JOUABILITE	**40%**
Pourquoi tel coup touche-t-il? Pourquoi tel autre est-il inefficace ? Mystère.	
DUREE DE VIE	**15%**
Je dirais bien "cinq minutes"...	
INTERET	**30%**
On est loin des beat-them-all de la Super Famicom ou de la Megadrive.	

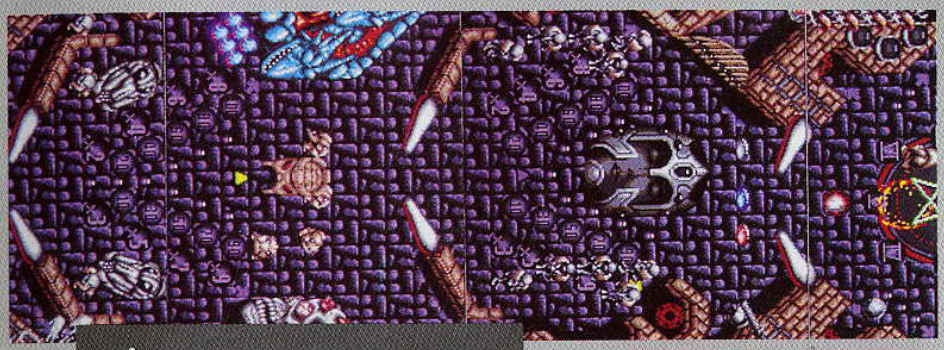
Devil Crash

Devil Crash MD est une simulation de flipper. Comprenant trois niveaux, il est basé autour du thème du fantastique/mystique. Un pentacle orne son sommet. Un crane décharné avale votre balle. Une série de petits monstres se promènent sur le plateau jusqu'au moment ou votre boule vient les anéantir.

Il existe six niveau bonus auxquel vous parviendrez après avoir réussi à envoyer la boule dans les endroits adéquats. Chacun d'entre eux ne comprend qu'un écran mais dispose de nombreuses animations : cercueils éclatants en morceaux sous les coups redoublés de votre balle, têtes de monstres hideux crachant des bulles, dragons sortant de leurs tanières ...

Vous utilisez le curseur de direction et un des boutons pour actionner les flippers mais attention de ne pas faire tilt ! L'attraction principale du jeu est certainement le visage endormi au centre du plateau. A chaque fois que vous le touchez avec votre balle, le visage de la jeune femme casquée prend vie. Peu à peu, il se transforme en un saurien monstrueux.

Enfin, on peut jouer à deux joueurs et un système de mot de passe permet de sauvegarder une partie.



Le plan du flipper

Les bonus stages

Devil Crash contient six niveaux-bonus. Dans chacun d'eux, faites le plein de points afin de gagner des balles supplémentaires !

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Devil Crash MD est un jeu magique! Simple, très simple mais bénéficiant d'une réalisation splendide, il fait partie de ces jeux auxquels on accroche tout de suite. Une fois une partie commencée, on oublie tout et on joue des heures entières! L'animation est impeccable. Une multitude de petits golems, de nains verdâtres, de créatures informes et difformes sortent à tout moment pour se promener, traverser le flipper ... En les détruisant, vous augmentez votre score et votre balle repart suivant une trajectoire totalement imprévue ! bref, on a vraiment l'impression que ce flipper a une vie propre, qu'un monde interne grouille dans ses entrailles. Au chapitre des (petits) reproches, je regrette qu'il ne soit plein écran.

Une bien curieuse jeune femme

A force de recevoir la balle dans la figure, la jeune femme finit par se fâcher ! Vous avez fini par réveiller le démon qui sommeillait en elle.

Vous avez réussi à allumer une des étoiles du pentacle ouvrant ainsi l'accès à un bonus stage.

Envoyez votre balle dans la porte d'entrée de la petite tour et vous pénétrerez dans un niveau-bonus.

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Adapté d'une cartouche sur PC Engine qui était assez sympa, Devil Crash est un petit bijou sur Megadrive. Le jeu "explose" de couleurs, d'animations plus étranges les unes que les autres, de bruitages infernaux. En fait, on peut carrément le considérer comme beau (et séduisant!). Il dégage des relents bien particuliers grace à tous ses effets visuels et sonores : le parfum d'un jeu diaboliquement amusant. Même si sa réalisation est splendide, n'attendez tout de même pas de cette cartouche le jeu de la décennie ou encore une révélation métaphysique. Devil Crash reste un flipper, c'est à dire un jeu dont les commandes de base sont deux boutons, un point c'est tout! Mais il est en revanche extrêmement bien réalisé, dix fois meilleur que Dinoland, et très prenant.

EDITEUR : TECHNOSOFT
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**67%**
Pas de présentation particulière.	
GRAPHISME	**92%**
Somptueux. Beaux et ... séduisants !	
ANIMATION	**90%**
Les animations sont à la mesure des graphismes. Belles (et séduisantes !), elles font intervenir une multitude de monstres et des effets spéciaux ...	
BANDE-SON	**73%**
Des bruitages impressionnants.	
JOUABILITE	**89%**
Les commandes sont d'une simplicité enfantine	
DUREE DE VIE	**71%**
On s'accroche à ce flipper mais au bout d'une dizaine de parties, on en a un peu fait le tour.	

INTERET 89%

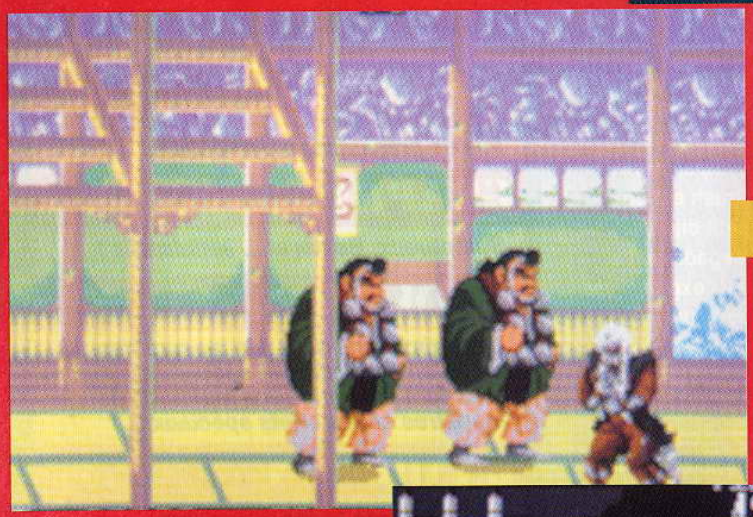
Une réalisation superbe pour ce flipper haut en couleurs. Dommage que cela ne soit qu'un flipper et que les programmeurs n'aient pas rajouté une multitude d'options inédites !

MAU RENJISI

Le kabuki est le nom du théâtre traditionnel japonais. Joué par des acteurs qui revêtent de grandes perruques, il est ancré profondément dans la tradition nippone. Dans ce jeu de Taito vous incarnez un acteur de kabuki un peu spécial. Rompu à toutes les techniques de combats, vous portez le surnom de "Kabuki Warrior". Vous allez affronter toute une série d'adversaires surgis directement du folklore japonais, au cours de votre progression à travers temple shinto, maison de thé, jardin zen, château fort ... Cela va des petits gnomes hideux à la démarche simiesque jusqu'aux moines experts dans le maniement du bô (baton) en passant par les lutteurs de sumo, les ninjas, les samouraï ou les daymos en colère ! Votre guerrier kabuki possède pour se défendre ses pieds et ses poings. Il peut également esquiver les attaques par des roulés-boulés ou des sauts périlleux. Mais la lutte est trop inégale : beaucoup de ses adversaires sont armés de katanas (sabres), de shuriken, d'arcs ... Aussi, lors de niveaux plus élevés, il pourra s'emparer d'armes (katanas, éventail ...). Mais le plus utile demeure sa magie kabuki. Elle lui permet de s'opposer efficacement aux monstres qui gardent chacun des niveaux. Des bonus sous la forme de plateaux de sushis ou de coffrets de bois augmentent sa puissance.

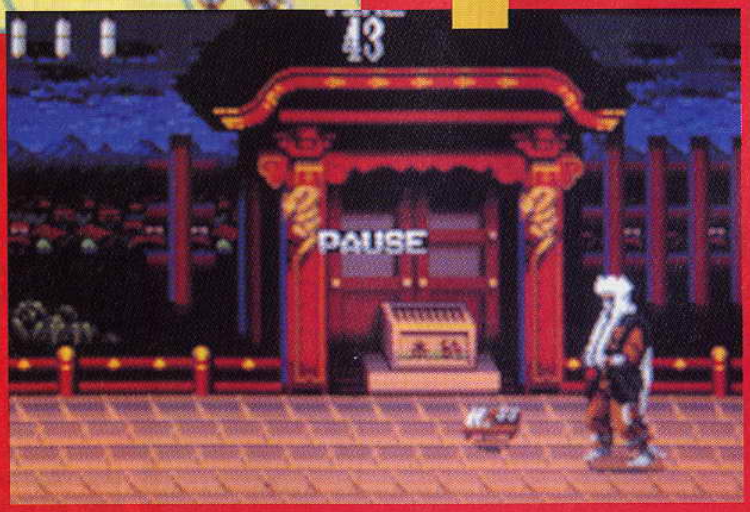
Lorsque le corps-à-corps s'éternise, vous pouvez saisir votre adversaire pour le projetez au loin.

Paf !



Parmi tous vos sorts, la tempête de neige ne laissera pas vos adversaires de glace !

Ramassez le plateau de sushis, ils vous redonneront des forces.



COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Le thème de cette cartouche est original et les décors dépaysants à souhait. Parmi les sorts de magie à votre disposition, certains font apparaître une cloche de bronze géante qui écrase de son poids les gêneurs qui vous assaillent. Puis un énorme tronc d'arbre vient frapper la cloche, "sonnant" littéralement les survivants. Un autre sortilège fait surgir un kami, gigantesque dieu mythique, qui fait rapidement de la place. Malgré quelques idées intéressantes, Mau Renjisi n'arrive pas à sortir de la masse des jeux de ce type. Quel dommage qu'il ne soit pas plein écran et que la réalisation n'ait pas toujours suivi l'originalité du scénario !

Sur le pont, ne vous laissez pas distraire pas les ninjas qui après quelques secondes de concentration vous balancent des shuriken.

Pour abattre les gros géants, donnez-leur plusieurs coups de pieds bas !

Le temple shinto est rempli de créatures malfaisantes.

Attention aux batons que les moines zen font tournoyer au-dessus de leurs têtes.

EDITEUR : TAITO
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : BON

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

A part quelques points positifs (comme la possibilité de jouer à deux ou encore les paysages et les personnages tirés directement des estampes japonaises), cette cartouche est décevante. Beaucoup de vos adversaires sont coloriés uniformément de la tête aux pieds. Les décors sont parfois très jolis, mais la plupart du temps, le manque de couleurs les rends plutôt tristes. Même si votre acteur répond correctement au joypad, le jeu reste très conventionnel et n'apporte aucun élément nouveau. Je ne vois aucune raison de recommander son achat plutôt qu'un autre beat-them-all !

PRESENTATION 78%

La vitalité de votre acteur et de vos agresseurs est représentée par une barre "thermomètre" en bas de l'écran.

GRAPHISME 64%

Assez irrégulier, de nombreuses scènes pauvres en couleurs et aux graphismes trop élémentaires.

ANIMATION 84%

Correcte s'il n'y avait des sprites d'une seule couleur (sans doute pour permettre une animation assez rapide !).

BANDE-SON 63%

La bande musicale n'est pas désagréable, mais ne vous marquera pas.

JOUABILITE 87%

Les commandes sont simples : se déplacer, cogner et la magie Kabuki !

DUREE DE VIE 56%

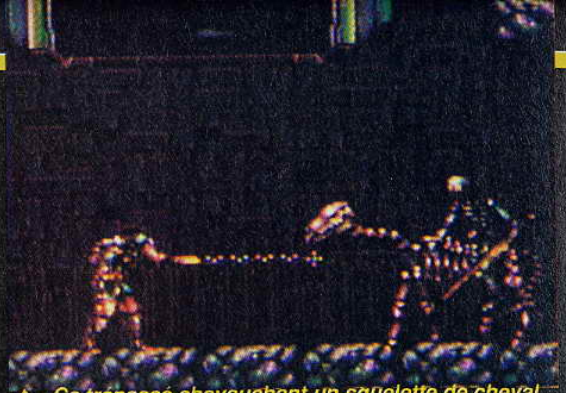
Rien de vraiment excitant. On a vite fait d'aller voir ailleurs !

INTERET 62%

Ce beat-them-up n'a vraiment rien pour retenir particulièrement l'attention.

REVIEW

DRACULA



▲ Ce trépassé chevauchant un squelette de cheval garde la fin du premier niveau.

La petite présentation animée vous met de suite dans l'ambiance lugubre du jeu. Délivrée par la foudre, l'âme du comte Dracula se matérialise sous la forme d'une chauve-souris et s'envole vers son château.

Le comte Dracula reposait pour l'éternité dans une tombe d'un petit cimetière de Transylvanie. Au cours d'un orage, un éclair frappe la pierre tombale et Dracula, libéré, s'échappe vers son château sous la forme d'une chauve-souris. De nouveau les forces du mal terrorisent la population du comté. De nouveau, on fait appel à vous pour éliminer le vampire et ses sbires.

Vous voilà au pied du sinistre château. Armé d'un simple fouet, vous allez pouvoir rapidement compter sur d'autres armes. Ce fouet vous servira à vous battre et à vous suspendre pour franchir des passages périlleux ; vous disposerez aussi d'une arme de jet (couteau, boomerang, hache ...) vous permettant de neutraliser les différentes créatures à distance. Le jeu regorge de bonus. Les différents cierges qui éclairent les lieux renferment nourriture, argent et vies supplémentaires. D'autres vous attendent cachés dans les pierres du mur ou au sein de salles secrètes. Les niveaux, onze au total, sont de longueurs différentes et se terminent en général par un gardien ou un passage plus périlleux.

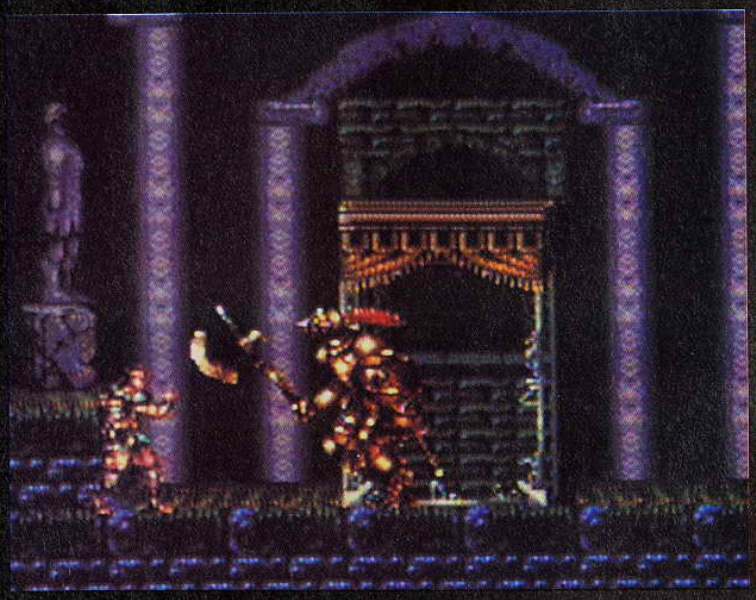
▲ *La hache est utile pour liquider l'adversaire sans se mettre à découvert.*

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Suite de la saga des Castelvania qui a fait les beaux jours des possesseurs de MSX, cette cartouche sera vendue sous le nom de Castelvania V aux Etats-Unis. J'ai apprécié la variété des décors et des endroits dans lesquels vous allez affronter les sbires du comte Dracula. Suivant les niveaux, vous visiterez les tours de garde en ruine, les écuries, les jardins, le château, ses donjons... Le héros est très maniable et répond parfaitement. Le fouet, qui permet de liquider les ennemis proches, et les armes de jet pour ceux qui sont hors de portée sont très agréables à l'emploi ! Les décors comprennent souvent des animations, comme des personnages des tableaux qui vous observent, ou des statues qui tournent la tête sur votre passage. Enfin, dernier point fort : le système de code qui permet de sauvegarder sa quête (que j'aimerai le trouver dans Chomakaimura !)

Cette armure s'anime à votre approche. Faisant éclater la vitrine dans laquelle elle se trouvait, elle croise le fer avec vous. Détruisez-la et vous terminez ce niveau. ▼



LES PRINCIPAUX OBJETS UTILES À COLLECTER

Parmi les bonus que vous recueillez se trouvent des objets plus intéressants que les cuisses de gibier ou les petits cœurs que l'on trouve à la pelle. Une fois ramassés, ils s'utilisent grâce aux boutons L et R sur le dessus du joypad.

▲ Si certains décors sont superbes, d'autres laissent un peu à désirer.

▲ Une bibliothèque hantée par de très littéraires fantômes.

Le plan du niveau II vous en apprend un peu plus sur les péripéties qui vous attendent. ▶

En marchant dans le lit du ruisseau, vous arriverez jusque dans les souterrains du château.

EDITEUR : KONAMI
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : NO PROBLEM

1 JOUEURS | CARTOUCHE

Le couteau est la meilleure des armes de jet.

Cet espèce de boomerang liquide rapidement vos adversaires mais il est plutôt lent.

Le principal intérêt de la hache (et en même temps, son problème majeur) vient du fait qu'elle "tire en courbe". C'est pratique pour éliminer un adversaire dans un recoin difficile d'accès, mais pénalisant quand il faut ouvrir le feu rapidement !

La fiole contient des produits chimiques. Telle une grenade primitive, jetez la à terre et elle explosera.

La montre fige vos adversaires pendant quelques secondes.

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Dracula est sympa. Mais même si je me suis bien amusé avec cette cartouche, en partie grâce à l'importance de l'aventure et à sa difficulté bien mesurée, un certain nombre de points négatifs m'ont empêché de le classer dans les jeux "géniaux" (ceux qui devraient être prescrits par chaque médecin comme contribuant au bien-être de tout être humain). Les graphismes tout d'abord, me gênent. Si certains sont très beaux, la plupart sont "glauques". Réalisés dans des tons ternes et sombres, ils sont décevants quand on les compare à d'autres titres sur cette console. D'autre part, le jeu n'innove pas assez : j'aurais aimé trouver un jeu un peu plus différent des épisodes précédents de Castelvania.

PRESENTATION 82%
Une petite animation présente le retour de Dracula.

GRAPHISME 63%
Le point faible du jeu : tout est trop sombre...

ANIMATION 90%
Scrollings fluides sur deux ou trois plans et petites animations dans les décors contribuent à la qualité générale .

BANDE-SON 74%
Les musiques sont un peu synthétiques mais plutôt réussies dans l'ensemble.

JOUABILITE 92%
Rien à redire. Votre héros se contrôle au doigt et à l'œil.

DUREE DE VIE 68%
La difficulté somme toute limité de ce jeu est un peu contrebalancée par la longueur des niveaux à découvrir.

INTERET 78%
Quête de longue haleine, Dracula est amusant, mais ses graphismes auraient gagnés à être un peu moins "fouillis".

Deux totems qui cachent des bonus. Mais une tête de bœuf hostile les garde.

CHEZ LE PHARMACIEN

Des potions pour soigner votre momie ! Il y a de tout, des revigorantes, des paralysantes, des atomiques... Les pièces jaunes sont importantes. Elles permettent de participer à un jeu-bonus intermédiaire entre les régions...

Les ponts de rondins s'effondrent sur votre passage. Et ne se reconstruisent JAMAIS.

DECAP'ATTACK

La dernière créature du docteur Frank N. Stein se situe entre le squelette et la momie. Ses deux spécialités : donner des "coups de boule" avec sa tête détachable et lancer des crânes. Bien sûr, cette créature repoussante, c'est vous !

Mais Decap Attack n'est pas un jeu d'horreur, les âmes sensibles habituées à Shadow of the Beast peuvent se rassurer ! Ce jeu de plates-formes tient plutôt du dessin animé burlesco-macabre. A l'image d'ailleurs de la BD américaine dont le personnage principal est tiré !

Les plus malins d'entre vous auront peut-être remarqué des similitudes avec Magical Boy. Decap Attack reprend en effet le principe de base de la cartouche, mais tous les tableaux sont différents, et les graphismes n'ont strictement aucun rapport ! De plus, Decap Attack est beaucoup plus convivial dans le choix des armes et des potions. Et bien meilleur au niveau des contrôles. Bref, pas de comparaison.

La momie doit traverser 7 parties d'une île infernale pour reconstituer son corps et affronter son créateur. Chaque région est divisée en 3 niveaux. On combat un monstre géant à la fin de chaque région. La revanche de la Bête sur son Père ? Les trois premières régions sont faciles, le reste est plus coton.

La momie lance sa tête ! D'un goût exquis.

Un bon moyen de tuer ses ennemis : leur sauter 3 fois sur la tête. Voyez : il ne reste presque plus rien du loup-garou sous la momie.

Momie sauteuse au-dessus de flèches empoisonnées.

Une autre tactique : foncer le poing en avant !

COMMENTAIRE

EL NIONIO

Vraiment rien de neuf dans le principe de jeu. Pourtant, j'adore Decap'Attack. Les niveaux sont complexes, on a du mal à retrouver son chemin, et, même en recommençant pour la dixième fois le premier niveau de la première région, on finit par découvrir des coins et des bonus inconnus. La difficulté est bonne, un peu faible au départ, surtout à cause de l'abondance de potions paralysantes, d'invincibilité, etc. Et bravo aux graphistes et animateurs !

Le loup-garou ou les flèches ? Mieux vaut rester sur son nuage.

COMMENTAIRE

ROCKET

Sans hésitation, c'est un grand, un très grand jeu de plates-formes ! Assez vaste avec ses 21 niveaux, chacun comprenant environ 15 écrans, pour que vous y passiez un bon mois... La momie est géniale, elle répond très bien aux commandes, et le coup du crâne qui revient comme un boomerang est excellent. Seuls regrets, les ennemis auraient pu être plus variés, et les monstres de fin de région plus coriaces. Mais on se rattrape avec un large choix d'armes et de bonus, et des décors qui deviennent vite complètement fous.

En haut à gauche : plus qu'une vie sur les deux initiales.

La momie perchée dans un arbre de crânes.

EDITEUR : SEGA
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 4
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**82%**
Jeu totalement paramétrable. Très bel écran de choix et d'explication des objets.	
GRAPHISME	**85%**
Un peu plus de variété dans les monstres, et on passait la barre des 90%.	
ANIMATION	**96%**
Un régal ! La momie est un morceau de bravoure à elle seule !	
BANDE-SON	**82%**
La musique est bien orchestrée et les bruitages marrants.	
JOUABILITE	**85%**
Du tout bon ! Contrôles parfaits, écrans directement compréhensibles, action simple et efficace.	
DUREE DE VIE	**90%**
Enormément d'écrans, pas mal d'astuces, et un plaisir de jeu qui ne faiblit pas.	

INTERET 92%

Si vous aimez les "plates-formes", c'est la nouvelle cartouche qu'il vous faut !

On ne présente plus Populous, le seul jeu où vous devenez un Dieu qui guide son peuple et envoie des calamités (tremblements de terre, volcans, marais, inondations, etc.) sur les méchants ! Un immense jeu de stratégie, parfaitement adapté sur la Super Famicom.

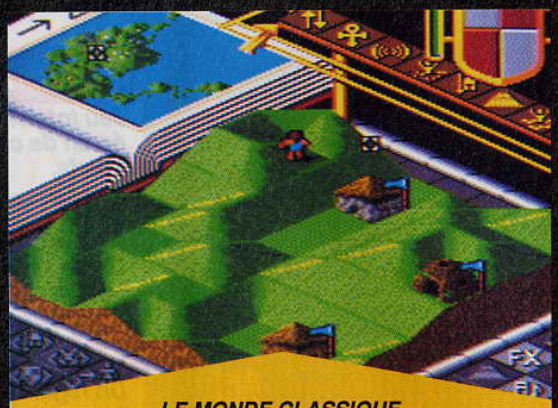
De simples tranches de roulé à la vanille : votre peuple est encore primitif !

LE MONDE GATEAU

Ca progresse : ces délices à la crème sont des châteaux. Et les bougies ? Mais c'est votre peuple, bien sûr ! Populous est devenu fou...

POPULOUS

LE MONDE "FUTURISTE"
Pas mal, mais injouable à notre goût.



LE MONDE CLASSIQUE
Admirez le modelé des collines et la finesse des personnages.

LES ICONES DE COMMANDE
Reposants, ces palmiers... Les icônes de commande sont répartis de part et d'autre du terrain, à gauche les ordres pour le peuple, à droite les calamités, la sauvegarde, la pause, etc. La version Super Famicom utilise les 4 boutons de la manette pour changer de curseur entre le terrain, la carte, et les deux zones d'icônes.

COMMENTAIRE

EL NIONIO

Bien sûr, la version Super Famicom est largement supérieure à l'adaptation sur Master Système. On trouve surtout toutes les "promised lands" (Révolution Française, Fantastique, etc) plus une nouveauté : le pays des Gâteaux, où les maisons sont des cakes et des choux à la crème ! Pour les fanas, comme moi, c'est crucial !

IMAGINEN PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION	91%
GRAPHISME	94%
ANIMATION	92%
BANDE-SON	85%
JOUABILITE	82%
DUREE DE VIE	98%
INTERET	99%

1 JOUEURS

CARTOUCHE

MEGADRIVE

Aero blaster	419f
Arcus odyssey	419f
Batman	399f
Bonanza bros.	369f
Darius II	419f
Devil hunter yoko	399f
Dick tracy	369f
Dinoland	369f
Fantasia	429f
Final blow(James buster...)	369f
Fire mustang	399f
Ghouls'n ghosts	399f
Golden axe	369f
Heavy unit	399f
Hell fire	369f
Jewel master	399f
John madden football	449f
Kageki	399f
Megatrax	399f
Mickey mouse	369f
Monster lair	369f
Moonwalker	369f
Mystic defender	369f
NHL ice hockey	449f
Out run	419f
PGA tour golf	449f
Phantazy star III	599f
Populous	449f
Revenge of shinobi	369f
Saint sword	399f
Shadow dancer	399f
Sonic the hedgehog	429f
Spider-man	429f
Street of rage	419f
Super air wolf	369f
Super league 91	369f
Super monaco GP	369f
The strider	369f
Thunder force III	399f
Thunder fox	399f
Vapor trail	399f
Wrestle war	399f

Démentiel ! 399 Frs Megatrax + 1 manette

La référence console

Shoot Again

145 rue de flandre 75019 Paris Tel (16-1)40.38.02.38 (16-1)40.34.36.26
M° Crimée Bus 60 et PC Ouvert de 10h30 à 19h30
du lundi au samedi

Megadrive japonaise (Péritel et alimentation fournies) **1490 Frs** 1 jeu + 2 manettes

MEGA-NEWS :

El viento	429f
Rent a hero	399f
Mercs	429f
Devil crush MD	419f
Master of weapon	399f
Space gomola	399f
Rolling thunder II	449f
Road rash	449f
World circuit	399f
Runark (Growl)	419f
Double dragon II	419f
Undead line	419f
Kabuki soldier	419f
Beast warrior	419f
Y's III	449f
Quack shot (Décembre)	429f

Accesoires

Arcade power stick	449f
Joyspad	149f
Adaptateur français/jap.	99f
Cabble péritel	199f

LE "MEGA CD" ARRIVE... RENSEIGNEZ-VOUS !

LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGE DE FRANCE

Génial

Vous possédez des jeux que vous avez déja fini 10 fois. Vous ne savez qu'en faire. **ECHANGEZ-LES !** Venez choisir le jeu dont vous réviez dans notre vitrine. Ne payez pas votre échange...Donnez 2 jeux ! Ou 1 contre 1 en payant de 50 a 100 Frs

SUPER FAMICOM

Actraiser		595F
Area 88 (Un squadron)		645f
Arthur Quest	**New**	**695F**
Augusta		645F
Castlevania IV	**New**	**645F**
Darius Twin		695F
Dragon's Eye		645F
Earth Defense Force		**645F**
F1 Exhaus Heat	**New**	**645F**
F-Zero		395F
Final Fight		645F
Goemon Fight		645F
Hyper Zone		595F
Joe And Mac	**New**	**645F**
Otogirisou		595F
Pilot Wings		595F
Populous		545F
Super Mario World		595F
Super R-Type		545F
Super Tennis	**New**	**595F**

A VENIR :

Novembre

Zelda III	*Hit*	645F
Dimension Force		645F
Super Pro Wrestling		645F
Super Chinese		645F
Nosferatu	*Hit*	645F
Earth Light		595F
Dungeon Master		695F

Raiden Trad	*Hit*	595F

Décembre :

Thunder Spirit	*Hit*	595F
Xadrion		595F
Stg		645F
Silva Saga		645F
Super Pinball		645F
Battle Commander		595F
Super Formation Soccer		595F

Dément **La console de l'année : 2490 Frs** LA SUPER FAMICOM avec 2 manettes Génia

ACCESSOIRES :

Correcteur de couleurs	349F
Péritel ou adaptation péri.	499f
Alimentaion	199F
Joypad turbo	N.C
Joystick	N.C

Vous avez un moniteur Amstrad. Les consoles Sega, Nec, SNK et Nintendo japonaises vous intéressent mais ne fonctionnent pas sur votre télévision. L'adaptateur Amstrad résoudra ce probléme.

249 FRS L'ADAPTATEUR

NEO GEO + 1 jeu + 1 manette : (Avec Memory card et péritel) **3490**

Promo de mois 1590 Frs

NEO GEO

Tarif de location

1 jeu :	150f le week-end
	175f la semaine
console	300f le week-end
	350f la semaine

De 990 à 1290 frs le jeu pour NEO GEO

CORE, SUPER & GT

EN CARTE :

Adventure Island	349 F
ChampionWrestler	349 F
Cyber Combat Police	349 F
Dead Moon	349 F
F1 Circus 91	349 F
Final Match Tennis	349 F
Final Soldier	349 F
Jackie Chan	349 F
Moto Roader II	349 F
Neutopia II	349 F
Ninja Spirit	349 F
Out Run	349 F
Pc Kid II	349 F
Power Eleven	349 F
Pro Wrestling II	349 F
Racing Spirit	349 F
Shubibin Man II	349 F
Skweek	349 F
Super Long Nose Gobelin	349 F

Premier importateur de la console NEC en France, nous en sommes devenu le spécialiste. Venez découvrir un choix de jeu et de nouveautés important.

2490 Frs (avec 1 jeu) La plus belle des portables : **La PC Engine GT** Accepte tous les jeux Coregrafx

POUR SUPERGRAFX

Aldynes	**449 F**
Battle Ace	**399 F**
Darius Plus	**399 F**
Ghouls'N Ghosts	**449 F**
Grand Zork	**449 F**
1491	**449 F**

A venir : The Strider, Galaxy Force II

En CD Rom :

Altered Beast	399 F
Monster Lair	399 F
Pomping World	399 F
Ray Xamber II	449 F
Road Spirit	399 F
Splash Lake	399 F
Spriggan	449 F
Super Hurricane	399 F
Valis IV	449 F

GAME GEAR

La console portable couleurs de l'année

Adventure Of Gerubi	245F	Pop Breaker	245F
Chaes H.Q	245F	Psychic World	245F
Columns	245F	Rastan Saga	245F
Devilish	245F	Ryu Kyu	245F
Dragon Crystal	245F	Shikinjho	245F
Eternal Legend	245F	Skweek	245F
G-Loc	245F	Super Baseball 91	245F
Gg Fantazy Zone	245F	Super Golf	245F
Gg Shinobi	245F	Super Monaco Gp	245F
Griffin	245F	Waga Land	245F
Halley Wars	245F	Wonder Boy	245F
Magical Guy	245F	World	
Magical Puzzle	245F	Stadium Baseball	245F
Mappy	245F		
Mickey Mouse	245F	*Nouveautés :*	
Out Run	245F	Galaga'91	245F
Pac Man	245F	Ax Battler	245F
Pengo	245F	Frogger	245F

1090 F La Game gear + Mickey mouse

Génial !

GG Aleste		245F
Ninja Raiden		245F
Wall Of Berlin		245F
Arliel	*Dec*	245F
Space Harrier	*Dec*	245F
Donald	*Dec*	245F
Midy Maze	*Dec*	245F
Play Studing Course	*Dec*	245F
Sonic	*Dec*	245F

Nec, Sega, SNK, Nintendo, Megadrive, Coregrafx, Supergrafx, Pc engine GT, Game boy, Super famicom, Master system, Game gear et Neo geo sont des marques déposées. Offre dans la limite des stocks disponibles

Bon de commande à découper et à retourner à SHOOT AGAIN 145 rue de flandre 75019 Paris

FRAIS DE PORT

☐ 20 frs par jeu pour les commandes en chèques et CB.

☐ 50 frs par jeu pour les commandes en CRBT

Je désire commander le matériel suivant

Qté	Désignation	Prix
	Frais de port	
	Participation au frais d'emballage +	10 F
	Montant total :	

Nom.....
Prénom.....
Adresse.....
Ville.....
Code postal..... Date.....
Téléphone..... Signature

Chèque ☐, Contre remboursement ☐, Carte bleue n° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Date d' expiration ☐☐ ☐☐

Je posséde une : Megadrive☐, Coregrafx (Supergrafx ou GT)☐, Master system☐, Neo geo☐, Super famicom☐, Game gear☐, Game boy☐, autres☐

REVIEW

Air-Hole

En 2019, la science a fait de tels progrès que les manipulations génétiques sont devenues quasiment banales. Des races de monstres ont été créées de toutes pièces. Elles n'ont pour raison d'être que de combattre un jour dans l'arène un adversaire dressé également pour tuer. D'une taille tournant généralement autour d'une dizaine de mètres de hauteur et pesant en moyenne 3 tonnes, ces êtres sont de redoutables combattants. Chacun d'entre eux possède ses propres techniques de combat. Certains se servent de leur queue pour fouetter l'adversaire, d'autres préfèrent les coups de griffes ... Mais la plupart ont une arme ou une technique secrète. A la fin de chaque combat que vous terminez en vainqueur, vous pouvez assimiler les meilleures caractéristiques de votre adversaire afin de disposer d'un monstre encore plus puissant. Avec l'argent que vous remportez après chaque victoire, vous achetez une série de dopants mis au point par des scientifiques pour améliorer encore les qualités de votre combattant. Deux modes (match et tournoi) sont présents ainsi qu'un système de mot de passe.

L'arme secrète d'Air-Hole : un laser qui sort de sa bouche durant les corps à corps.

▲ Ça s'appelle un KO !

Les deux adversaires s'observent avant de s'empoigner.

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Je ne pense pas que les programmeurs de Riot ont passé beaucoup de temps sur ce jeu. La vision de l'aire de combats en 3-D est sympa mais quel dommage qu'elle soit réduite à un écran. De plus, si les monstres sont bien réalisés, ils se cachent souvent mutuellement et l'on ne peut réellement suivre un combat que lorsque les deux adversaires sont l'un en face de l'autre horizontalement. Le plus gros reproche de cette cartouche est son manque d'originalité. Le jeu se résume à frapper et se faire frapper, c'est à dire à appuyer constamment sur les boutons du joypad.

GALERIE DE MONSTRES

Beast Warrior

EDITEUR : RIOT
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : MEDIOCRE

1 JOUEURS | CARTOUCHE

C'est le moment de faire vos emplettes pour améliorer vos caractéristiques.

On vous signale qu'il est temps de retourner dans l'arène pour un nouveau combat.

Votre prochain adversaire !

COMMENTAIRE

KANEDA KUNN

Cette cartouche est décevante. L'idée des monstres était intéressante, malheureusement, la réalisation n'est pas à la hauteur. Les arènes sont d'une tristesse infinie, peu colorées, elles lassent très rapidement. Mais le pire est la gestion des monstres qui réagissent à vos commandes avec un délai trop important pour ce genre de jeu où la vitesse et les réflexes sont primordiaux. De plus les différents coups qu'ils peuvent porter sont beaucoup trop limités. On est loin des possibilités de Streets of rage ! Enfin, les sprites des monstres ont des difficultés de gestion. De temps en temps, vous pourrez marcher impunément sur votre adversaire ou ce dernier vous frappera sans arriver à vous toucher.

PRESENTATION 81%

Le scénario est expliqué par une une succession de graphismes accompagnés de texte en japonais.

GRAPHISME 58%

Les arènes sont franchement moches. Il n'y a que les monstres qui tirent leur épingle du jeu.

ANIMATION 50%

Il n'y pas de quoi fouetter un chat !

BANDE-SON 68%

Commune mais pas désagréable. De bons bruitages !

JOUABILITE 44%

Le plus désagréable vient du temps de latence qu'il y a entre le moment où vous pressez le bouton et celui ou votre monstre donne effectivement le coup.

DUREE DE VIE 45%

Une cartouche dont on se lasse très vite.

INTERET 38%

D'un intérêt très limité, Beast Warriors ne marquera pas l'histoire des jeux vidéo !

WRESTLING

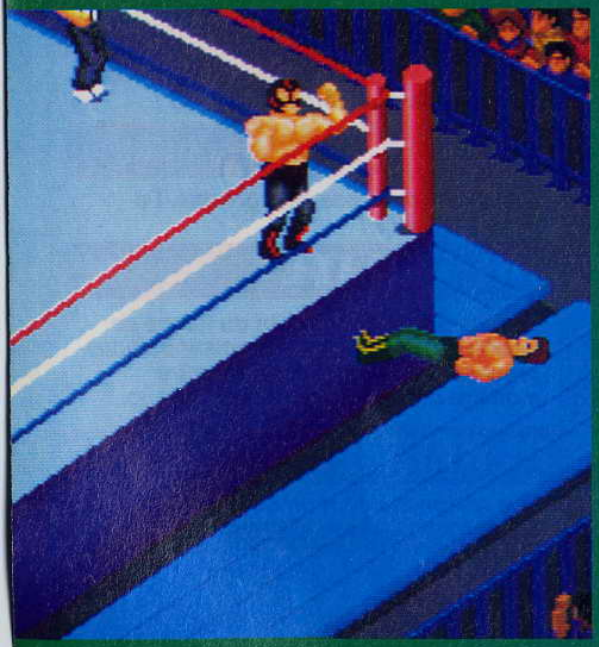
▲ *Une prise qui vous laisse sur le c...*

Un super-musclé sur la pochette, avec des cheveux qui lui descendent jusqu'aux reins : pas de doute : c'est encore une simulation de catch ! Sans innovation notable... D'accord, vous avez le choix entre une vingtaine de gueules patibulaires qui semblent prêtes à cogner dur ; d'accord, vous avez une bonne gamme d'options, du "Dead Match" (pas de durée, élimination directe) au tournoi complet de super-champions, en passant par l'exhibition sauvage de catch à quatre. Et, d'accord, on vous donne toutes les caractéristiques de chaque catcheur, sa taille, son poids, son tour de biceps, la marque de lait qu'il préférait quand il était petit et mignon, etc !

Mais quand la bagarre commence, qu'est-ce-que cela donne ? Pas grand-chose. Deux avortons blafards qui semblent trembler sur leurs jambes et qu'on reconnaît seulement à la couleur de leur petite culotte. Trois ou quatre possibilités de prises, banales, mille fois déjà vues, et dont l'animation est sommaire. Bref, une déception totale, et un genre de programme qu'on critiquerait déjà sur 8 bits, alors pensez, sur PC Engine... Donc, pas bon du tout.

Catch à quatre. *Pantalon-Vert est projeté hors du ring !* *Pan dans la tête.*
Re-pan dans la tête. Avec le pied, ça fait plus mal !

Encore une projection hors du ring. Notez le geste de triomphe du catcheur masqué. ▼



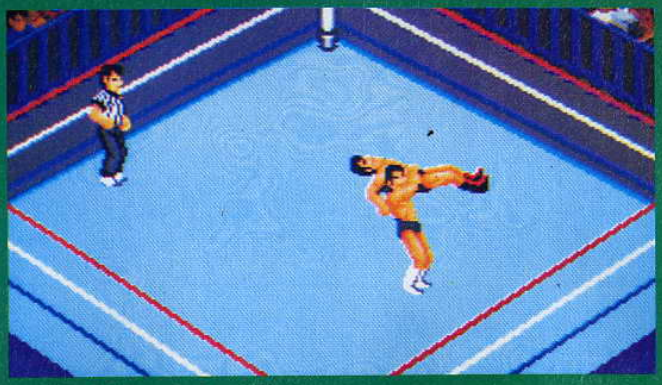
DIX CATCHEURS SUR LES DENTS !

2

COMMENTAIRE

EL NIO NIO

Vous vous en doutez, le travail de testeur de jeux sur consoles n'est pas vraiment un job désagréable... Mais quand on tombe sur un catch de ce genre, alors là, c'est du boulot, et du pénible ! Je demande ici même à mon rédacteur en chef, devant témoins, une prime spéciale pour l'ennui affreux que m'a causé ce test. La souffrance, ça paye ! Quant à vous, évitez cette erreur...



▲ *Petit un, je te soulève.*

▲ *Petit deux, je te casse le crâne !*

COMMENTAIRE

ROCKET

Pourquoi me confie-t-on toujours à moi des tests comme ça ! On veut me décourager, on veut se débarrasser de moi ou quoi ? Après, on dit que je suis toujours grognon... Je suis un bon garçon. Je ne veux d'ennuis avec personne. Mon commentaire se limitera là.

EDITEUR : HUMAN
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : SELON
CONTROLE : MINIMAL

1-2 JOUEURS

HU-CARD

PRESENTATION	**82%**
Le catalogue des catcheurs est spectaculaire.	
GRAPHISME	**28%**
Des catcheurs ? Des femmelettes, oui !	
ANIMATION	**32%**
La plupart des prises sont composées de 2 ou 3 images, pas plus.	
BANDE-SON	**45%**
Quelques applaudissements, quelques bruits de coups...	
JOUABILITE	**52%**
Les contrôles ne répondent pas mal, mais il y a si peu de choses à faire.	
DUREE DE VIE	**39%**
Un sursis si l'on joue à deux en mode catch à quatre.	
INTERET	**31%**
Quasiment pas d'intérêt. Ou peut-être, si vous faites collection de TOUTES les simulations de catch...	

L'écran de sélection vous permet de choisir le monde de départ.

Une nouvelle fois, vous allez défendre la liberté de la galaxie en boutant dehors les races extra-terrestres qui ont pris possession des cinq planètes. Ce shoot-them-up se déroule à la manière de Space Harrier, en pseudo 3D avec scrolling frontal. Sur chaque planète, l'attaque se déroule selon trois phases principales. Dans la première, vous affrontez les escadrilles ennemies qui apparaissent au loin, grossissent, puis cherchent à vous descendre. Il vous faudra aussi éviter les différents obstacles naturels propres à chaque planète: champ d'astéroïdes, jets de lave en fusion jaillissant du sol, colonnes de hauteur variable, etc. Dans la deuxième phase, vous vous engagez dans un tunnel étroit. Vous guiderez d'une main sûre votre vaisseau pour le maintenir dans la bonne direction, tout en échappant aux aliens. Les virages sont signalés conjointement à l'écran par des flèches et par des avertissements vocaux digitalisés. La dernière phase vous laisse quelques secondes pour détruire le centre de commandes de l'ennemi. Votre vaisseau dispose d'un contrôle de vitesse, d'un tir classique et de missiles à tête chercheuse en nombre illimité. Il faudra cependant surveiller le niveau d'énergie de votre bouclier et récupérer du fuel avant de tomber en panne sèche.

GALAXY FORCE II

Dans le tunnel. les boules vertes sont les tirs ennemis, faciles à éviter d'un coup de manche à balai.

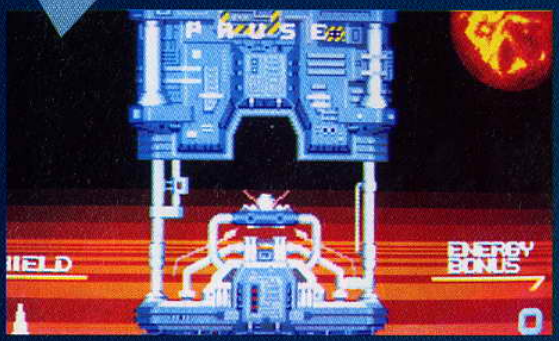
Une escadrille vous attaque.

COMMENTAIRE

JIMMY H

Il y a vraiment des programmeurs qui considèrent les joueurs comme des gogos! Galaxy Force II aurait été un bon jeu... sur un Atari 2600 mais, sur une Megadrive, c'est un véritable scandale. La 3D est très mal rendue et l'absence de déplacement des ennemis ajoute à ce défaut. En dehors de la planète à l'horizon, les décors sont tout simplement absents. Si les déplacements latéraux du vaisseau sont fluides, en revanche les déplacements en hauteur sont d'une lenteur insupportable. Il y a encore plus grave : les colonnes qui jonchent la surface d'une planète soufrent de gros problèmes d'affichage, certains morceaux disparaissant brusquement pour réapparaître quelques instants plus tard! L'action est insipide et l'on s'en lasse en quelques secondes.

Les différents modes de largage de votre vaisseau sont variés et plutôt réussis.



COMMENTAIRE

SPIRIT

Galaxy Force II est pour moi l'exemple même du programme complètement raté. Pourtant l'idée de renouveler un peu les shoot-them-up en proposant un scrolling frontal en pseudo 3D n'était pas mauvaise. Malheureusement la réalisation est d'une grande médiocrité. Les ennemis ne se déplacent pas le plus souvent après avoir grossi jusqu'à leur taille définitive et leurs tirs sont vraiment très faciles à éviter. De plus, les graphismes de la plupart des vaisseaux aliens sont d'une pauvreté affligeante, avec une mise en couleur tout aussi médiocre. Les obstacles naturels des planètes sont aussi mal traités et bien peu évocateurs. Seule la bande sonore s'en tire un peu mieux, avec une musique correcte et des bruitages suffisants. Un achat que je déconseille.

Détruisez les cibles ou passez à côté.

Gare aux cactus géants.

Et la bataille fait rage.

Visez le centre pour détruire le Q.G. alien.

EDITEUR : CRI
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 84%
On peut régler la difficulté et surtout choisir la planète de départ.

GRAPHISME 62%
Certains vaisseaux sont travaillés mais la plupart très moches et les décors inexistants

ANIMATION 52%
Animation, quelle animation ? Les ennemis sont le plus souvent immobiles !

BANDE-SON 83%
L'ambiance sonore est agréable avec une bonne musique, des bruitages d'action plus quelques digitalisations.

JOUABILITE 51%
L'action est insipide et le jeu beaucoup trop facile.

DUREE DE VIE 32%
On a fait le tour du programme après quelques minutes de jeu.

INTERET 37%
L'achat ne se justifie que pour les collectionneurs, pas pour les joueurs !

SUPER H

L'escadrille vous escorte pour votre départ en mission, mais par la suite vous serez seul.

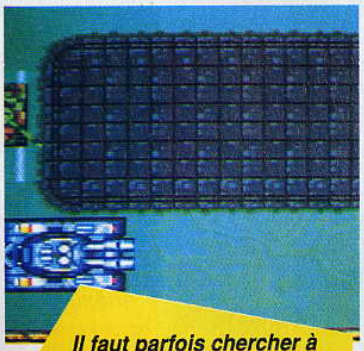
Pour les chars géants...

Aux commandes de votre avion de la Seconde Guerre mondiale, vous allez vous infiltrer en territoire ennemi pour un difficile shoot-them-up à scrolling vertical. Les attaques proviendront du sol ou de la mer : tanks de différents modèles plus ou moins rapides et surtout dotés d'un blindage variable modifiant grandement leur résistance aux impacts de vos balles traçantes, tourelles de tir pivotantes, croiseurs lorsque vous survolez des mers, etc. A certains moments, les ennemis occupent tout l'écran et il faudra sans cesse louvoyer entre les obus. Vous ne disposez au début que d'un tir double assez peu efficace, que les bonus vous permettront cependant

COMMENTAIRE

SPIRIT

Super Hurrican est un shoot-them-up agréable à la réalisation très correcte. Le graphisme des chars et autres engins est bien travaillé, l'animation d'une bonne fluidité et la bande sonore combine des séquences musicales longues et variées (le CD-ROM n'y est pas étranger) à de bons bruitages d'action. La difficulté est très progressive et, s'il est assez facile de franchir le premier niveau, les choses se compliquent suffisamment dès le second pour constituer un challenge intéressant. Les engins de fin de niveau sont souvent originaux, comme celui du second niveau par exemple, qui se constitue de deux parties qui, une fois réunies, disposent d'un tir complémentaire mortel. Sans être exceptionnel, Super Hurrican possède assez de qualités pour vous accrocher.



Il faut parfois chercher à passer plutôt que de vouloir tout détruire.

Les chars surgissent de tous les côtés et sont plus ou moins puissamment blindés.

Les bateaux sont mal protégés mais leur D.C.A. est dangereuse.

L'engin de fin de deuxième niveau se compose de deux parties. Une fois assemblé, il dispose d'un tir plus rapide et plus destructeur.

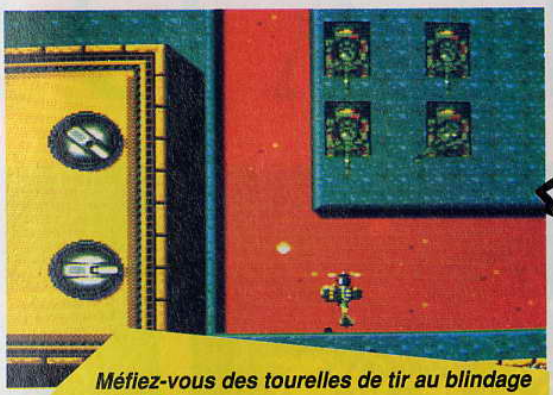
Avec tous ces tirs qui convergent vers vous, vous voici en fâcheuse posture !

URRICAN

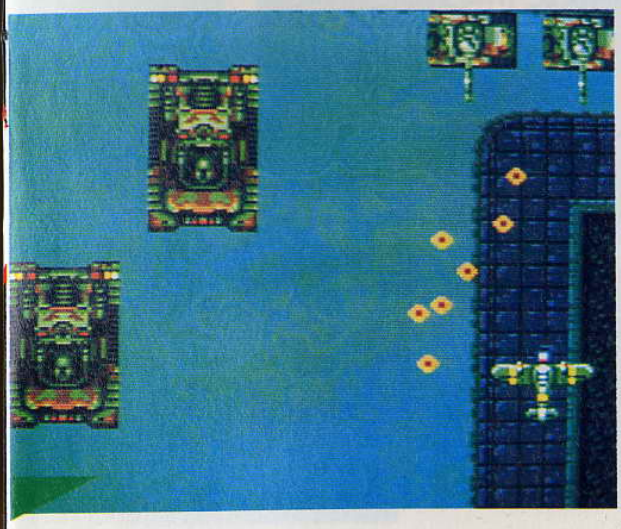
d'améliorer (tir quadruple ou sextuple). Cependant, à chaque défaite, vous perdez tous les bonus et vous revenez au tir double de départ.

Vu la rareté des bonus, il est important de ne pas se faire descendre trop souvent. D'autres bonus encore plus rares vous apporteront une vie supplémentaire. Pour les situations les plus périlleuses, vous disposez cependant de deux bombes à grand rayon d'action et au fort pouvoir destructeur : réservez-les aux engins de guerre les plus redoutables (ceux de fin de niveau par exemple), mais sachez que certains nécessiteront plusieurs bombes avant d'être détruits.

Les bombes sont de rigueur.



Méfiez-vous des tourelles de tir au blindage efficace.



COMMENTAIRE

JIMMY H

Je me demande bien ce qui a pu plaire à Spirit. Les décors sont d'une grande platitude (par moment ce ne sont même que de simples bandes noires!) et l'animation est trop lente à mon goût. Il faut anticiper sans cesse sur les attaques car, dans le cas contraire, vous ne pourrez pas compter sur la vitesse de votre avion pour vous en sortir. Le programme n'offre aucun des "plus" qui font le sel des nouveaux shoot-them-up: jeu à deux, scrolling latéral complémentaire, armes variées avec gestion intelligente des bonus, etc.

Pour ce dernier point, il faut signaler que certains passages sont quasiment infranchissables si l'on dispose pas d'un tir amélioré. Quant à la bande sonore, elle aurait pu être bien plus riche pour un jeu CD-ROM. Bref un jeu qui ne sort guère du lot.

SUPER HURRICAN

EDITEUR : NEC
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1-4
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : BON

1 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION	**83%**
La présentation est agréable, avec une séquence d'introduction ouvrant le jeu et des options variées.	
GRAPHISME	**73%**
Les chars et autres engins sont bien dessinés mais les décors bien pauvres.	
ANIMATION	**78%**
L'animation est fluide mais un peu trop lente, ce qui oblige à anticiper.	
BANDE-SON	**89%**
Les musiques sont longues et variées et les bruitages convaincants.	
JOUABILITE	**83%**
Votre avion réagit immédiatement mais son déplacement est trop lent.	
DUREE DE VIE	**86%**
Il faudra vous accrocher pour parvenir au dernier niveau.	
INTERET	**82%**
Un shoot-them-up agréable mais sans aucune originalité.	

REVIEW

Encore un shoot-them-up à scrolling horizontal ! Oui, mais celui-ci présente quelques originalités. Primo, il est possible de jouer à deux, ce qui n'est pas si fréquent. Secundo, le deuxième joueur peut, soit prendre un autre vaisseau, soit contrôler la deuxième arme. Le tertio, c'est cette deuxième arme ! Si le vaisseau lui-même dispose à l'origine d'un tir normal (c'est-à-dire double et disposé à l'avant !), il possède aussi un petit carré que l'on peut balader à l'écran (bouton B), et qui a la particularité fort intéressant d'être la mire d'un canon particulièrement efficace ! Lorsqu'on joue seul, il faut à la fois diriger le vaisseau (curseur), tirer (bouton A), déplacer le viseur (bouton B) et lancer les bombes (boutons A et B!). Mais, me direz-vous, si c'est si difficile à contrôler, pourquoi utiliser ces bombes ? Tout simplement parce qu'elles sont très efficaces ! Elles ont accès à la totalité de l'écran et permettent de débusquer les canons et autres lance-missiles vicieusement placés par les programmeurs de ce jeu.

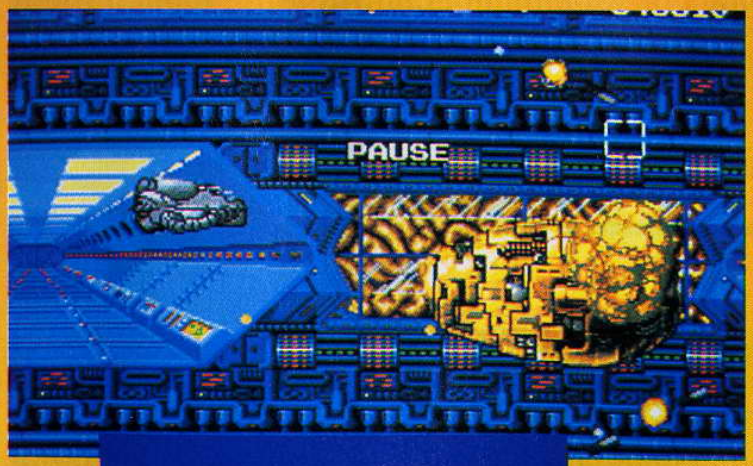
Puissance de tir maximum : ça décoiffe !

LES BONUS

Divers bonus permettent d'améliorer le vaisseau. Des boules viennent se mettres au dessus (3 par côté maximum), et lancent en diagonale des éclairs bleutés qui détruisent les ennemis qui s'approchent trop, et surtout qui arrêtent les tirs (ce qui est bien pratique). Des capsules de couleurs variées viennent augmenter votre énergie, votre vitesse ou transformer votre "viseur à bombes" en une toupie argentée qui fonce toute seule vers les ennemis. Ce bonus, très pratique lorqu'on joue seul, est par contre fort désagréable lorsqu'un autre joueur contrôle le curseur: on a toutes les peines du monde à faire aller cette arme là où on veut !

BIO SHI
PALADI

Lorsque vous gardez le bouton A appuyé, l'énergie de votre arme augmente. En relâchant le bouton, vous projetez un rayon dévastateur.



COMMENTAIRE

Bon, c'est vrai qu'à deux on a fini ce jeu (au niveau facile) au deuxième essai, au total moins d'une heure de jeu. Cela ne m'empêche pas de le trouver très sympa. Les défauts et les qualités se valent: le jeu est lent, trop facile, mais le système des bombes est très bon et le fait de pouvoir jouer à deux de deux façons différentes franchement génial ! Les graphismes ne sont pas "à tomber par terre", mais ils sont propres et variés, l'animation est fluide et la musique entraînante à souhait. Et puis, après tout, nous n'avions qu'à ne pas jouer en niveau facile. D'ailleurs, j'y retourne.

WIEKLEN

LES GRANDS MECHANTS

Voici cinq des "grands méchants". Ils sont gros, bougent bien et se révèlent souvent très meurtriers. Seul et au niveau "medium" ou "hard" ils sont très-difficiles à éliminer.

REVIEW

Le champ de météorites : comme dans Asteroïds, elles se cassent en morceaux plus petits, qui eux-mêmes...

COMMENTAIRE

LOULOU

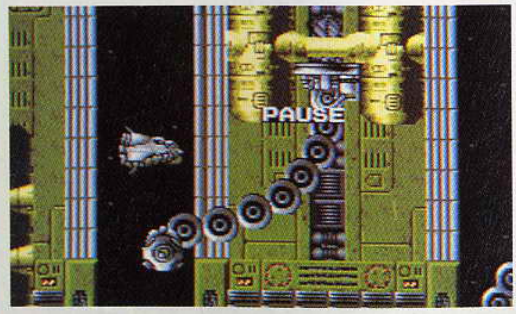
Ce fut intense. Intense, mais bref ! Incroyable, à deux (je pilotais et Wieklen lançait les bombes!), nous avons mis moins d'une heure à finir les neuf niveaux de ce jeu ! Les grands méchants sont particulièrement décevants : on les abat en moins de quinze secondes chacun... Cela dit, si à deux au niveau facile le jeu ne pose aucune difficulté, seul au niveau normal il est déjà d'un bon niveau. La lenteur du défilement ne gêne absolument pas, d'autant qu'il est parfaitement fluide. Le système de contrôle des bombes frise le génial, ce qui rend cette faible durée de vie d'autant plus regrettable. Pour peu qu'on ne reste pas au niveau facile, c'est un jeu vraiment très sympa.

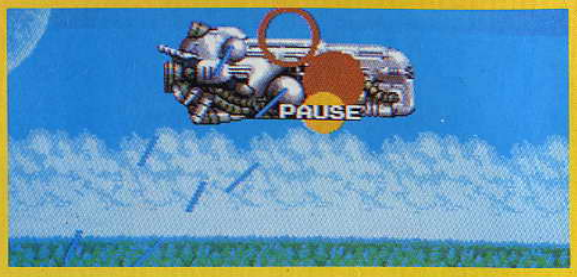
EDITEUR : SEGA
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : BON

1-3 JOUEURS | CARTOUCHE

Quelques-uns des dangers qui vous guettent à ce niveau. Heureusement, les capsules d'énergie (les boules bleues marquées d'un L) sont très nombreuses.

2





PRESENTATION ??
Quelle présentation ? Titre en français ou en japonais, selon la machine.

GRAPHISME 80%
Les vaisseaux sont gros et bien dessinés, sur des fonds très réussis.

ANIMATION 75%
Bons mouvements du vaisseau mais c'est un peu lent.

BANDE-SON 75%
Une musique très sympa et des bruitages bien réalistes quoique parfois inaudibles.

JOUABILITE 80%
L'arme supplémentaire se contrôle parfaitement, les vaisseaux répondent bien. Autofire recommandé.

DUREE DE VIE 70%
Pour peu qu'on ne se contente pas du niveau facile...

INTERET 75%
Ce shoot them up est original. Même s'il ne vaut pas Thunderforce 3, il vous fera passer de bons moments.

SHINING IN T

On passera vite sur le scénario : princesse enlevée, roi-papa malheureux, toi noble chevalier, mission trouver princesse, etc. Du déjà vu, je crois... L'intérêt de Shining in the Darkness est ailleurs : c'est un vrai jeu d'aventures, à la Dunjeon Master ! C'est-à-dire que votre chevalier a ses propres paramètres chiffrés, qui influent sur ses actions et sur ses combats. L'aventure se déroule pour l'essentiel dans un immense donjon à 7 niveaux ; vous voyez l'enfilade des couloirs en perspective ; on s'y croirait et, sans plan, on est sûr d'être très vite perdu ! Vous tombez souvent nez à nez avec d'affreuses créatures. Le combat se déroule à l'aide d'icônes (attaque, fuite, dialogue, choix des armes) et sa résolution se fait par rounds successifs, des messages vous annonçant les dégâts de part et d'autre. Toute une panoplie de sorts et d'armes, une cinquantaine de monstres différents, seuls ou en combinaison : il faut de l'expérience pour savoir s'il vaut mieux fuir ou attaquer, et avec quels sorts... Heureusement, votre chevalier est assez résistant. Et l'aventure est automatiquement sauvegardée au point où vous en êtes resté.

Shining a des graphismes superbes, et un système d'ordres par icônes d'une facilité stupéfiante. Dommage que les animations soient réduites, et que tous les messages soient en anglais. Mais c'est quand même plus compréhensible que le japonais !

...mais voici l'horrible Dark Sol, qui vient d'enlever sa fille.

ÇA COMMENCE MAL !

Le roi vous accueille gentiment...

DANS LE VILLAGE

Beaucoup de boutiques. Les icônes en bas permettent d'entrer, d'ouvrir son sac, de se battre, ou de faire intervenir la magie. Entrons...

L'armurier a une tête de cochon ! Les icônes ont changé et permettent diverses transactions.

Baratin publicitaire. Méfiez-vous.

Quand on est pauvre, on se contente d'un casque... A moins que ?

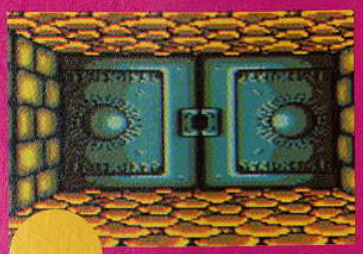
COMMENTAIRE

EL NIONIO

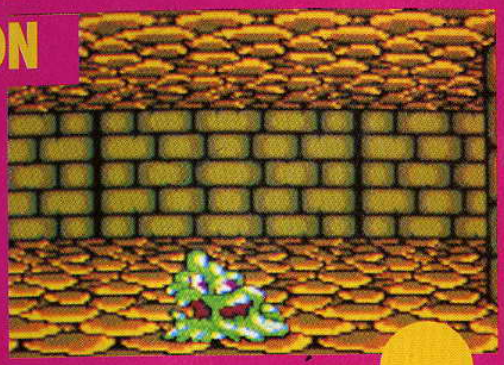
Personnellement, je n'aime pas beaucoup ce genre de jeu... D'abord, je le trouve mal adapté aux consoles : écrans fixes, beaucoup de texte, quel gâchis quand on sait que la machine grouille de sprites et de scrolling ! Ensuite, les combats sont tristes : tiens, tu prends 1 point de dégât, et la gargouille en prend 2, et toi t'en prends 1, etc, etc. Rasant, toujours du texte, et l'animation est minimale. Quant à l'interminable présentation du jeu (le bla-bla du roi), malgré de beaux écrans fixes, elle devient vite insupportable.

HE DARKNESS

DANS LE DONJON



Une porte pour accéder à un autre niveau. Mais la clef ?



Chouette ! Un Slimy tout seul. Remarquez le couloir perpendiculaire à l'arrière-plan.

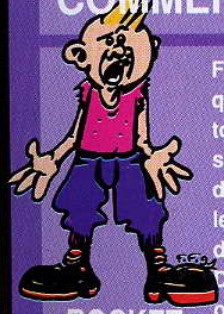
Le Slimy Ooze, créature de base, fréquente et faible. En haut, les caractéristiques de votre chevalier. Deux emplacements à côté pour vos futurs compagnons. En bas, quatre icônes : attaquer, ouvrir son sac pour prendre une arme, essayer de fuir, ou faire appel à la magie. La flèche au-dessus des Slimies sert à choisir lequel attaquer, ou les deux en position centrale.

DE PROFONDIS

Et remarque ironique de Merlin l'Enchanteur. Ça énerve !

Votre cheva – lier est mort. Bref sermon du prêtre du village.

COMMENTAIRE



ROCKET

Faut aimer... Sûr que cette cartouche va passionner certains d'entre vous : les vrais accros de Donjon et Dragon ! Là, ils ont un jeu d'aventure solide, à la Apple II version beaux écrans et belles couleurs. La vue en 3-D des couloirs du donjon est un régal. Les monstres sont plus contestables, parce qu'immobiles, à part un léger tremblement nerveux. Mais l'aventure est intéressante, bien dosée en difficulté, et les dernières scènes réservent quelques jolies surprises... Bon, moi, je suis plutôt tiède. A vous de décider...

EDITEUR : SEGA
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : CONVIVIAL

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**91%**
Le point fort du programme. Mais l'intro est trop longue.	
GRAPHISME	**90%**
Les écrans sont superbement dessinés.	
ANIMATION	**23%**
Pratiquement rien. C'est très ennuyeux !	
BANDE-SON	**35%**
Décidément, ce jeu est très austère...	
JOUABILITE	**77%**
Le système d'icône est intelligent et pratique.	
DUREE DE VIE	**86%**
100 % si vous ne dressez pas un plan précis du donjon !	
INTERET	**68%**

Réservé aux fanatiques des jeux d'aventures à l'ancienne mode. Une cartouche sérieuse, seulement égayée par de beaux écrans.

PC Engine
CORE
GRAFX
PUISSA
5 BONNES RAISONS DE
S'ECLATER SUR
CONSOLE NEC!!
- 1 à 5 joueurs
- Plus de 200 titres disponibles
- Compatible CD Rom2
- Boitier Audio Vidéo Plus
- La qualité arcade à domicile
sodipeng
SODIPENG
-BP 2- 56200 LA GACILLY
Revendeurs:
Tél: (16)99.08.89.41 Fax:(16)99.08.82.67
HOT LINE
(16)99.08.95.72

DES DIZAINES
DE JEUX
PC ENGINE
A GAGNER
TOUS LES MOIS!!

Remplissez ce coupon et retournez le à:

SODIPENG
BP 2 56200 LA GACILLY

Nom: .....

Adresse: .....

Ville: .....

Code postal: .....

TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES, DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR 3615 code SODIPENG

SODIPENG

Pour connaitre toute l'actualité PC Engine

STREETS OF RAGE

C'est le beat'em up du siècle sur Megadrive ! C'est le jeu dont tout le monde parle ! C'est la cartouche de baston où on se roule le plus souvent dans la poussière ! Oui, c'est Streets of Rage, ou Bare Knuckle, pour le titre japonais ! Et maintenant, vous pouvez nous remercier : voici le guide ultime qui fera de vous un champion de la rue. Go !

MR BOOMERANG

Le lanceur de boomerangs est une rigolade si vous utilisez seulement des prises directes. Frappez-le deux fois à la tête et projetez-le. Il ne supportera pas plus de quatre attaques dans ce style...

LE GLADIATEUR

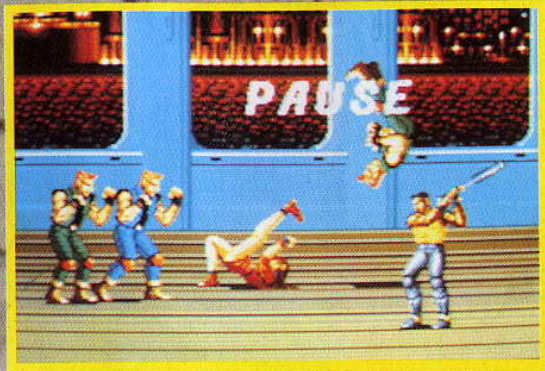
Inoffensif si vous pensez à ne JAMAIS utiliser de coups aériens contre lui car ils permettent au gladiateur de se jeter sur vous pour vous découper en lanières. Rien que des prises directes donc et appelez le commando du SWAT pour terminer le boulot.

LE BARBARE

Quand il se rue à travers l'écran avec son coup de poing dévastateur, les choses se gâtent... Ou peut-être pas. Car le Barbare a le Q.I. d'un protozoaire ! Rien qu'en utilisant des attaques arrière (boutons B et C ensemble), vous le réduisez en chair à pâté ! Vous pouvez varier un peu avec quelques prises directes... pour le plaisir !

DES TROUS DANS LE SOL...

Attention aux trous ! Ils vous sont fatals, d'accord, mais ils le sont aussi à vos ennemis, si vous réussissez à les attraper, puis à les y pousser ! La solution immédiate de tous vos problèmes.



TRAVAIL D'EQUIPE

Coordonner ses déplacements pour produire de mega-attaques à deux joueurs est un des exercices favoris des champions de Streets of Rage ! Mais si un des joueurs est en l'air, l'autre ne doit absolument pas bouger : sinon, il risque sérieusement d'être touché par la méga-attaque de son coéquipier...

CHOISISSEZ VOTRE ARME

La seule arme qui vaille vraiment la peine est le couteau. Quand vous rencontrez les lanceurs de torches et d'épées, prenez le couteau, la batte de baseball ou le tuyau et frappez ! Les coups normaux font peu de dégâts, alors que les dommages des armes sont immédiats et désarment vos adversaires. Pas mal, non ?

LE CRACHEUR DE FEU

Ce gros gars n'est pas un enfant de chœur. Il vous poursuit, utilise ses flammes pour vous coincer ! Placez-vous de telle sorte qu'il se rue sur vous, balancez-lui alors une attaque arrière pour le jeter à terre. Dès qu'il se relève, attrapez-le, mais surtout ne le lancez pas : il vous écraserait sous son poids !

LES SŒURS DU FEU

Un bon barbecue, c'est sympathique... Mais avec les Soeurs du Feu, l'ambiance n'est pas au pique-nique ! Ce sont même les deux adversaires les plus redoutables de tout le jeu ! La seule façon de les combattre est d'utiliser des attaques arrière, mais la chose se complique si elles multiplient les assauts en l'air... Appelez vite le commando SWAT !

MR BIG

Quand vous affrontez Mr Big, il vous pose une question (qui peut être en japonais si vous utilisez une Megadrive japonaise). Quoi qu'il en soit, choisissez toujours la réponse du bas, ou sinon Mr Big vous renverra directement au niveau 6 ! Par ailleurs, c'est un sacré lascar, surtout quand il sort son arme et inonde l'écran de balles ! Pour éviter d'être touché, réfugiez-vous en haut de l'écran. Maintenant, multipliez les coups en l'air et les prises directes, et Mr Big se rendra facilement.

L'ASCENSEUR

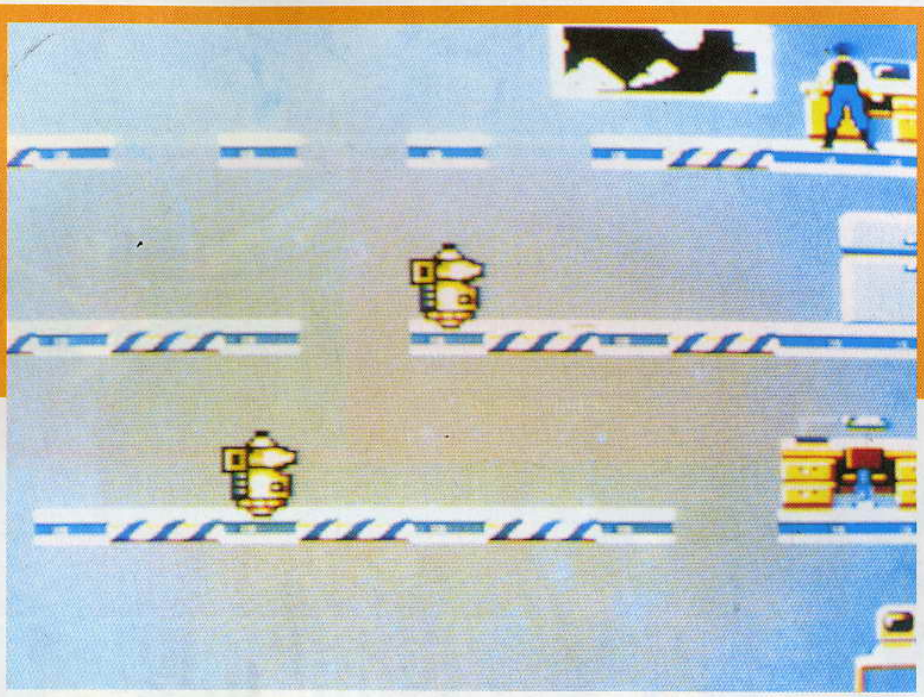
On atteint le niveau 7 en prenant l'ascenceur à côté des bureaux de Mr Big. Ce tableau peut être facilement passé en projetant simplement vos adversaires hors de l'ascenseur. Et quand l'écran est vraiment couvert de méchants, essayez de les balancer au rythme de la musique. C'est tellement plus élégant !

IMPOSSIBLE MISSION

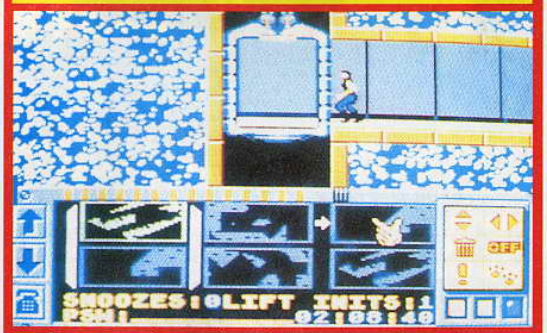
Même un grand classique comme cet excellent jeu de plates-formes peut résister longtemps aux joueurs acharnés : on a beau échanger des tips, la cartouche continue à garder ses mystères ! Voici un nouveau coin du voile que nous soulevons pour vous...

LES ROBOTS

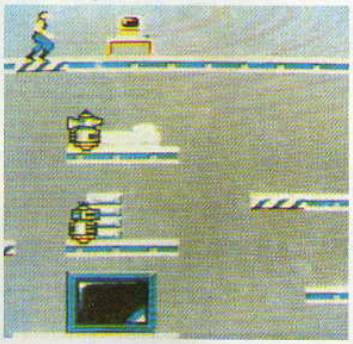
Les robots sont un problème pour "4125". Pour vous en débarrasser, dressez au fil du jeu, une carte du bunker en notant les salles. Notez les robots qui vous font des difficultés : vous reviendrez plus tard avec le paralyseur de robots. Utilisez des symboles différents pour marquer les salles de jeu musical et les salles de contrôle. Quand vous aurez le mot de passe et davantage de paralyseurs, vous pourrez retrouver tous ces éléments. Cette méthode est plus rapide que d'être touché par un robot...



LE PUZZLE



Arrêtez-vous à tous les niveaux et explorez les salles à gauche et à droite de l'ascenseur jusqu'à épuisement complet des salles ! Dès que vous avez trois ou quatre pièces du puzzle, voyez si elles s'assemblent, réunissez-les au mieux puis continuez votre quête. Répétez à chaque fois que vous trouvez trois ou quatre nouvelles pièces.

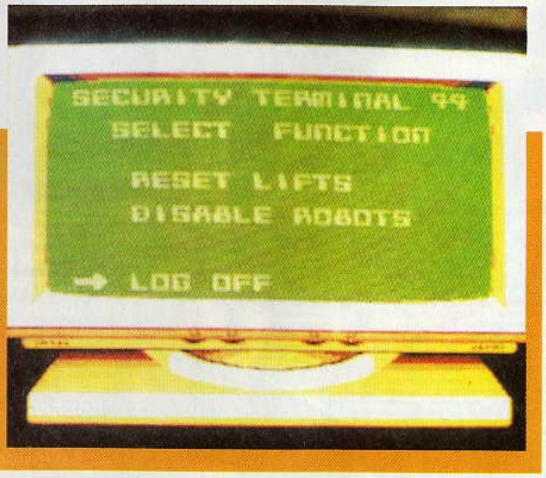


LE JEU MUSICAL

Quand vous avez gagné plusieurs fois au jeu musical, vous pouvez revenir dans les salles que vous n'avez pas "nettoyées" et utiliser les paralyseurs gagnés. Un seul impact de robot vous coûte dix minutes, alors que vous pouvez rester en sécurité dix ou vingt minutes dans les salles de jeu...

TERMINAUX

Les terminaux de sécurité permettent de repositionner les ascenseurs et de désactiver les robots. Vous pouvez obtenir ces avantages grâce au jeu musical mais ne vous fixez pas trop sur ces terminaux. Ils sont nombreux, alors que les paralyseurs de robots manquent souvent.



EN GENERAL

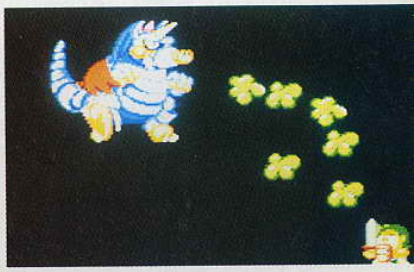
1 Gardez toujours un œil sur le temps.
2 Ne gaspillez pas vos terminaux et vos paralyseurs.
3 Notez bien vos pièces de puzzle.
4 Pensez avec logique ! (Spock)

WONDERBOY IN MONSTERLAND

Si vous avez des difficultés pour découvrir le dragon dans le grand château, c'est fini : nous avons la solution ! Au départ, allez toujours vers la droite jusqu'à ce que vous puissiez monter ou descendre - descendez ! Continuez encore vers la droite jusqu'à la première fosse. Laissez-vous tomber et prenez la fosse de droite. Allez vers la gauche ; première fosse, descendez, et prenez la première plate-forme à droite. Recommencez, et continuez à droite jusqu'à rencontrer une brique qui monte et descend, sautez dessus, puis sur celles de droite, successivement, mais attention : les briques tombent dès qu'on saute dessus !

Allez résolument en haut, et à gauche. Dès que possible, descendez, allez à gauche, glissez dans la fosse, puis prenez la seconde à droite, allez encore à droite, et laissez-vous tomber tout en bas. Toujours à droite, encore une fosse, tombez au plus bas. Maintenant, à gauche, vous rencontrez un serpent rouge et le tuez, toujours à gauche, vous arrivez dans un endroit futuriste, frappez la porte à gauche : le dragon est là qui vous attend !

L'emblême d'Heos vous aidera à triompher du dragon, voici comment l'obtenir. D'abord, au niveau 2 de la grotte, quand on vous dit "il y a quelqu'un derrière le mur", allez sur la plate-forme et tapez. Une dame vous dira de donner le parchemin à Catherine. Catherine vit dans la ville côtière de Baraboro, et on la trouve près du stand à boissons. Elle vous donnera une flûte. Allez utiliser la flûte au niveau 7, dans l'île du sud, dans la Tour de l'Echo. Après cela, allez à droite, vous trouvez un palais, entrez-y. Un vieil homme vous donnera un charme à transmettre au poisson-chat. Le poisson-chat vit dans une boutique du niveau 11, frappez à la porte DEUX FOIS, et il vous donnera le fameux emblême. Ainsi, plus rien ne vous empêche d'aller donner une bonne leçon au dragon !



ESWAT

Voici un guide détaillé pour profiter au maximum de la version Master System d'Eswat. N'oubliez aucun détail !

LES ARMES

BALLES : Les gardiens de fin de niveau nécessitent beaucoup d'impacts pour mourir.
"HEAT CHARGE" : la meilleur arme contre tout type d'ennemi, et surtout contre les gardiens.
Le SPRAY : il ne vaut pas un clou !
Le LASER : bon contre les sprites adverses, moyen contre les gardiens.

GARDIENS DU NIVEAU 1

Il aime rouler... Restez immobile quand il tire, tirez, et écartez-vous. S'il commence à roulez, sautez au-dessus. Répétez la manœuvre jusqu'à élimination. Si vous rencontrez Nasty Nick : quand il s'apprête à vous lancer quelque chose, sautez et frappez-le à la tête.

NIVEAU 2

L'homme-feu ! N'arrêtez pas de tirer. Essayer d'utiliser votre lance-flammes et, si vous ne le touchez pas, évitez juste les missiles. Attention : l'ennemi change de direction à chaque tir.

NIVEAU 3

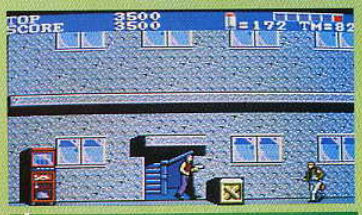
Encore le lance-flamme contre cette sorte de robot. Sinon, visez ses armes et ses globes verts.

NIVEAU 4

Tirez comme un damné sur ce gladiateur ! Sautez par dessus lui et faites attention quand il s'approche de vous. Mais ce n'est pas très difficile.

NIVEAU 5

Tirez sur les jumeaux Caméléons mais sans vos armes spéciales. Quand ils sont verts, ils sont sur le point d'attaquer, quand ils flashent, ils vont tirer un missile... Attention !



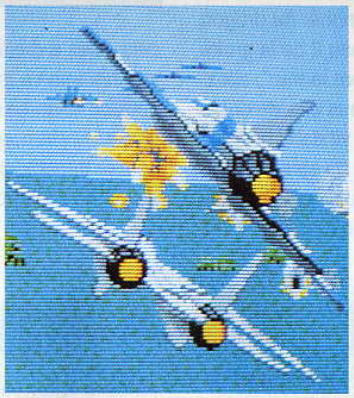
LES DERNIERS GARDIENS

Détruisez les armes du réacteur et laissez faire. Le réacteur se désagrège et le Docteur apparaît. Quand il arrive, descendez tous ses globes et utilisez deux armes spéciales. Quand il descend, utilisez une arme spéciale pour éliminer son champ de force. Puis fusillez-le tout en évitant ses étoiles ninja. Enfin, prenez un bon siège, et savourez la séquence finale... Ouf !

F-14 AFTER BURNER AERIAL ARCADE ACE

Quand vous rechargez vos armes, pressez les boutons suivants pour obtenir jusqu'à 100 missiles de provision ! Si cela ne vous suffit pas pour aller plus loin, nous ne pouvons vraiment rien pour vous.

NIVEAU 3	GAUCHE et B
NIVEAU 5	DROITE et B
NIVEAU 9	B
NIVEAU 11	DROITE et B
NIVEAU 13	GAUCHE et B
NIVEAU 16	DROITE et B
NIVEAU 19	B
NIVEAU 21	DROITE et B



VERYTEX

VIES SUPPLEMENTAIRES : à tout moment du jeu, faites Pause et maintenez appuyés les boutons A,B, et C. Gardez la pose... et enlevez la pause ! C'est-à-dire gardez les boutons appuyés tout en enlevant le mode Pause... Vous gagnez une vie. Répétez la manip à loisir !
BOUCLIERS SUPPLEMENTAIRES : à tout moment du jeu, faites Pause, appuyez la manette vers la droite et, tout en continuant à appuyer, enlevez la Pause. Hop, un bouclier supplémentaire ! Encore une fois ? Un autre. C'est un miracle...

POWERBALL

Ce tip fonctionne à la perfection sur la version US (Powerball) comme sur la version japonaise (Wrestle Ball). Sur l'écran de sélection des équipes, pressez les boutons B,B,C,B,B,C à la suite. Un petit coup de manette vers le bas, et vous découvrez les quatre équipes de force supérieure...à votre disposition !

TWIN COBRA

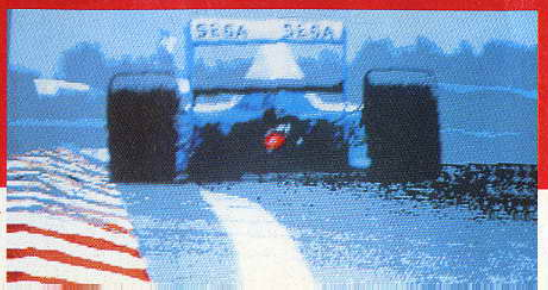
Incroyable : vous pouvez découvrir la fin du jeu sans jouer ! Si ce n'est pas tricher, ça alors !.. Sur l'écran de titre, pressez HAUT, BAS, DROITE, GAUCHE, A,B,C, et enfin START.
Si vous êtes plus honnête, vous vous contenterez de 14 options continues pour atteindre ce même écran ! Gardez le doigt appuyé sur START et pressez A jusqu'à ce que vos options continues montent à 14.

GYNOUG

Il semblerait bien que Gynoug soit bourré d'astuces qui permettent de se faciliter la vie... Vous voulez des vies infinies ? Maintenez appuyés, simultanément, A, C, et GAUCHE, quand le triste écran GAME OVER apparaît. Vous gagnerez une vie supplémentaire, et rien ne vous empêche de répéter la manœuvre à l'infini...
Vous aimeriez choisir votre niveau ? Rien de plus facile : déplacez votre curseur sur la zone CONTROLES et maintenez appuyé le bouton A pendant environ 15 secondes. Un menu se déroulera pour vous faire choisir un niveau...

SUPER MONACO GP

Voici un code intéressant pour atteindre la dernière course de Super Monaco GP avec 126 points et la meilleure voiture : FIRENZE. Attention, ce modèle est explosif, même la voiture de Batman est une trottinette en comparaison !



ARNOLD PALMER'S GOLF

Pour accéder à un niveau secret, tapez des "f" minuscules sur la rangée supérieure de l'écran de mot de passe, et tapez des "9" sur la rangée inférieure. Vous vous retrouvez brutalement dans un tournoi inconnu, accompagné d'un vieux caddy qui vous assommera par son bavardage !

ROBOCOP

Commencez par franchir le niveau 1, c'est un minimum !

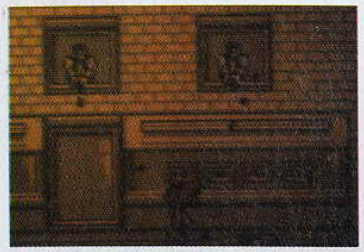
Au niveau 2, arrêtez-vous instantanément et visez le bras droit de ED209. Tirez 5 fois rapidement, rechargez, et recommencez. Continuez jusqu'à ce qu'il meure. Si vous êtes vraiment bon, vous réussirez cet assassinat en moins de sept secondes.

Le niveau 3 est désespérément facile. Si vous êtes incapable de le terminer sans notre aide, nous vous abandonnons à votre triste sort.

Même remarque pour les niveaux 4 et 5. Pas d'astuces spéciales, il suffit d'avancer posément et de viser juste. N'oubliez pas le timing !

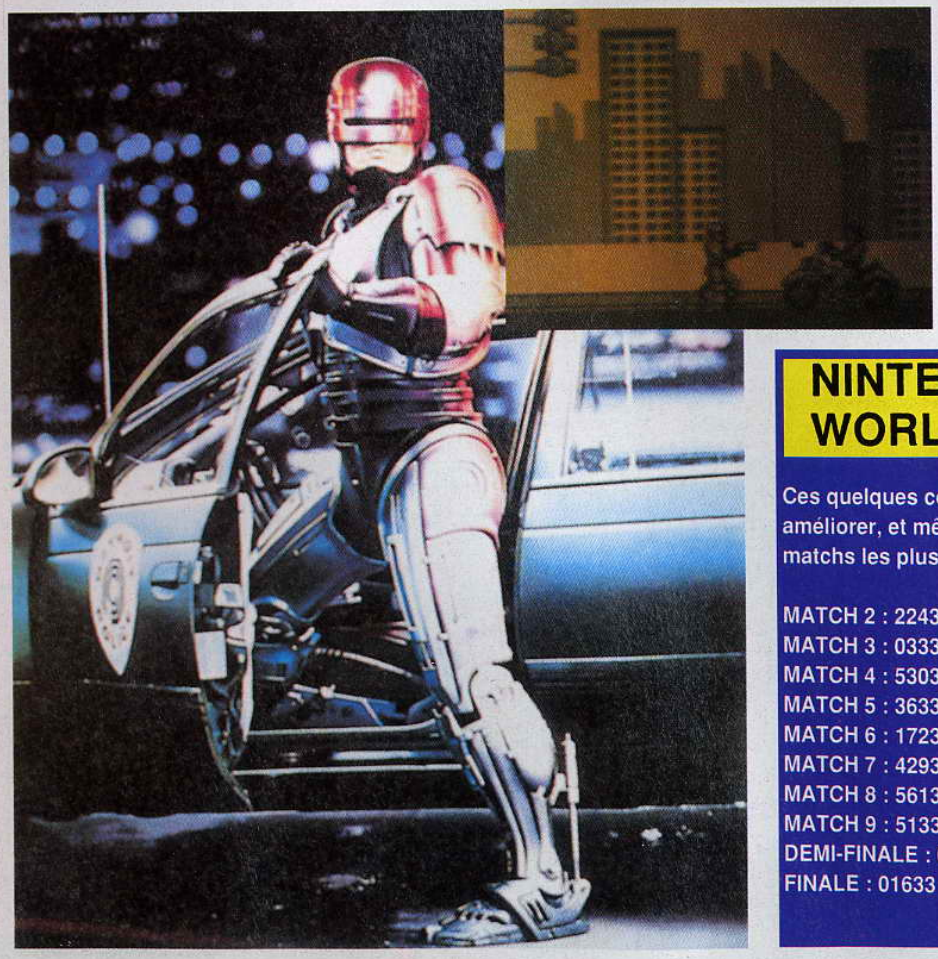
Au niveau 6, vous devez avoir gardé assez d'énergie pour pouvoir tuer, une fois de plus, l'affreux ED209. La meilleure méthode est de marcher vers Dick Jones aussi vite que possible, puis de descendre en trombe par l'ascenseur juste après les effets dévastateurs de la "Directive 4" : ED209 vous suivra. Quand il est à un centimètre de vous sur l'écran, précipitez-vous sur lui et pressez les botons A et B pour le frapper à la tête. N'essayez pas d'éviter son tir, mais concentrez-vous sur les coups à la tête ! Après trois petits reculs, la tête d'ED209 explosera et vous n'aurez pas à vous enfuir de l'OCP.

On passe au niveau 8. L'intérêt est de ramasser ici le plus d'énergie possible : tirez sans arrêt sur les cibles, sur toutes les cibles.



LA TRICHE !

Si vous avez des problèmes avec les niveaux 1,3,5,7, commencez par trouver, dans une jarre, de la nourriture pour bébé. Puis laissez-vous toucher par le tir adverse et, quand votre énergie est sur le point de s'épuiser, sautez sur la nourriture de bébé, vous êtes alors téléporté au niveau suivant !



CHESSMASTER

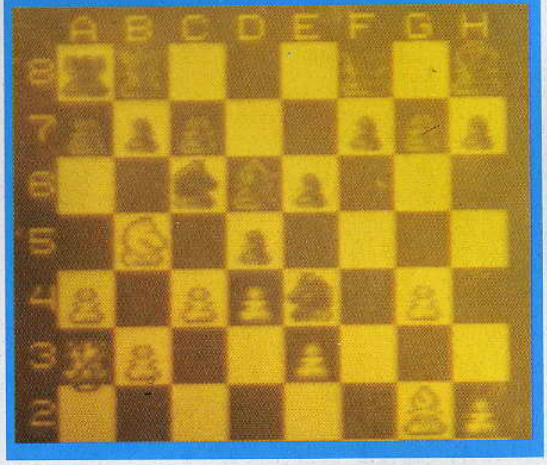
On peut même tricher aux échecs. Surtout quand le jeu fonctionne avec un système de mots de passe...

Voici un code qui donne au joueur noir deux rois au lieu d'un. Funny, non ?
Trf09J60S=4dT-N
k%+%p$WzVy2

Remplacer tous ses pions par des reines, ça doit donner un petit avantage... Uniquement pour le joueur blanc, le noir se contentant seulement de son roi !
00100000vbmpppp
WzVy

Plus de roi pour le joueur noir... Une catastrophe ? Pas du tout, puisqu'il ne peut plus perdre !
vH00000>NhJ-S
kTkTk%+%+%WzVy2

Pire encore : plus de rois pour personne, si bien que le march nul est inévitable ! Palme d'or du tip le plus idiot.
YB00000dJ4FIT
QS+qWzVy%2



NINTENDO WORLD CUP

Ces quelques codes devraient améliorer, et même égayer, vos matchs les plus difficiles.

MATCH 2 : 22433
MATCH 3 : 03333
MATCH 4 : 53033
MATCH 5 : 36333
MATCH 6 : 17233
MATCH 7 : 42933
MATCH 8 : 56133
MATCH 9 : 51333
DEMI-FINALE : 08633
FINALE : 01633

GARGOYLES QUEST

Voici tous les codes de Gargoyle's Quest sur Game Boy, pour chaque ville. Déjà vu ? Détrompez-vous. Ces codes-ci donnent en plus à votre gargouille 9 vies pour chaque niveau !

VILLE 1 : BIVF-JPD8
VILLE 2 : 8QRC-KE4M
VILLE 3 : 9H6S-RATQ
VILLE 4 : TOHT-KZEQ
VILLE 5 : SXX5-UBCS
VILLE 6 : WXXD-UBGR

TIPS

FÉLICITATIONS !
Vous êtes toujours aussi forts sur les "tips" !
Et un grand bravo à Laurent pour la totale PC Kid !

· PC KID
Pc Engine
Stage 1
- 1er niveau : tout au début, dirigez-vous vers l'extrême gauche du tableau. Sautez, retombez sur la tête et emparez-vous de la première fleur, puis attrapez la grosse fleur qui vole : vous bénéficierez d'une vie.
- 2ème niveau : avancez le plus vite possible quand vous êtes en vert. Pas de passage secret.
- 3ème niveau : à la fin de ce tableau, sautez, retournez-vous, puis retombez sur la tête du dragon.
Ensuite, bondissez sur sa langue.
- 4ème niveau : au fond du dernier grand bassin reposent un cœur et une vie. Il y a un tunnel juste au-dessus, empruntez-le. Au bout se trouve une autre vie. Puis, en sortant de l'eau, détruisez les briques, descendez et, à côté de l'ascenseur, sautez au-dessus du mur de droite : encore une vie.
- Monstre : sautez-lui sur la tête et retournez-vous jusqu'à ce qu'il meure...
Stage 2
- 1er niveau : il se peut qu'il y ait des passages secrets, qui se situent dans les portes formées par les blocs de pierre. Entrez-y en montant avec le joystick.
- 2ème niveau : à la quatrième plate-forme au -dessus de l'eau, laissez-vous retomber à certains endroits sur la tête : une fleur apparaîtra, prenez-la et vous obtiendrez une vie.
- 3ème niveau : allez tout en bas en gauche du tableau, mettez un coup de boule dans le mur et une porte fera son apparition. De même en haut à droite et en bas à droite de ce tableau.
- 4ème niveau : dans les sables mouvants, lorsque vous avez mangé de la viande, essayer le plus vite possible de geler vos ennemis en vous retournant par terre.
- 5ème niveau : essayez de demeurer sur les plate-formes du haut. Vous perdrez ainsi moins d'énergie.
- 6ème niveau : vous pouvez gagner une vie. Allez tout à gauche de l'écran au début du niveau, puis retournez-vous.
- 7ème niveau : allez tout en haut à gauche de l'écran. Sur l'arbre sont à disposition une vie plus un gros morceau de viande.
- Monstre : il y en a deux. L'un est faux, l'autre vrai. Il faut se retourner sur la tête du vrai.
Stage 3
- 1er niveau : dans ce niveau se trouvent deux passages secrets se situant dans les portes formées par les rochers.
- 2ème niveau : si vous arrivez à passer sur l'autre rive (tournez pour aller plus loin dans votre saut), au-delà, il y a une vie.
- 3ème niveau : vous allez rencontrer des rochers bleus. Cassez-les à coups de boules et entrez.
- 4ème niveau : tapez sur la glace dans le renfoncement à droite et vous aboutirez à un passage secret. Il y a de plus une vie dans un couloir de glace en haut à droite du tableau.
- 5ème niveau : 2 passages secrets, le premier, au fond et à droite du premier bassin. Quant au second, même chose. Mais toutefois, pour y pénétrer, vous devrez tomber tête la première sur les briques bleues. De plus, une vie est incluse dans le bassin, au fond d'un creux. Pour la trouver, laissez-vous tomber sur la tête un peu partout dans cette infractuosité. Lorsqu'une fleur apparaît, saisissez-là et emparez-vous de la vie.
- Monstre : laissez-vous tomber sur sa tête en évitant ses poings. Surtout, ne restez pas en-dessous de lui. Vous perdriez énormément d'énergie.
Stage 4
- 1er et unique niveau : pas de passage secret. Un conseil : avancez le plus possible lorsque vous êtes tout vert et essayez de geler vos ennemis le plus souvent possible.
- Monstre : même tactique que pour les précédents afin de le tuer, mais évitez à tout prix les coups de poings très rapides qu'il vous envoie.
Stage 5
- 1er niveau : il existe des portes, essayez de les franchir. Elles cachent souvent des passages secrets.
- 2ème niveau : avancez quand vous tournez à la couleur verte, car ce niveau est très difficile. Sur la deuxième plate-forme au-dessus de l'eau, retournez-vous, prenez la fleur et ensuite la vie. Là se trouve aussi un passage secret, sur le dernier os avant d'arriver. Donnez un coup de boule sur le mur et entrez.
- 3ème niveau : ici, les passages secrets sont visibles. Les pierres derrière lesquelles ils sont cachés comportent des traces rouges. Donnez un coup de boule dans ces pierres et entrez.
- 4ème niveau : tuez surtout toutes les statues avant d'avancer sinon, elles ne feront que proliférer.
- 5ème et 6ème niveaux : pas de tactique particulière.
- 7ème niveau : tout en haut à droite se trouve un passage secret, dans la brique rouge et bleue.
- 8ème niveau : ici aucune difficulté.
- 9ème niveau : sur chaque plate-forme, dans la cascade, il existe un passage secret, entrez-y.
- 10ème niveau : en haut des petites cascades, entrez, il y a 2 passages secrets. Ensuite, montez et pénétrez dans la bouche de la statue.
- 11ème niveau : entre chaque monstre, sautez dans les galeries, il y a des vies et autres bonus. En ce qui concerne le véhicule à tête de mort, sautez sur son antenne jusqu'à ce qu'il meure. Sur la planète, faites surtout attention à ce que le monstre ne vous tombe pas dessus au moment où il redescend. Pour cela, il faut aller à l'autre extrémité de l'écran très rapidement. Pour le tuer, il faut sauter sur son nez en tournant. Et une démo de fin superbe.

Tip de Laurent ESSNER (16 ans)
St-Claire les Minimes
6, imp. Fontaine Jeanne
83160 LA VALLETTE DU VAR

· LAKERS VS CELTICS
Megadrive
Pour avancer plus facilement dans le tournoi N.B.A, voici tous les codes appropriés à l'équipe des Lakers de Los Angeles :
- Q2ZLBH
- QBQCBC
- QLQMBH
- QL2CBT
- QV6CGH
- QV2MGT
- 4V2LOT
- 4LQQZK
- 4L2GOT
- 4V6BZK

Tip de David VESCO (17 ans)
La Bourgeat
38690 BEVENIAS

· CONTRA
Game Boy
Lorsque l'écran de présentation a arrêté de bouger, faire le code, haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A, B, A, puis Start. Avec ce code, vous aurez 10 vies.

· TORTUES NINJA
Game Boy
Pendant le jeu, si vous voulez faire le plein d'énergie, faites le code : Pause, haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, A, B, puis enlevez la pause (cela ne sert qu'une seule fois).
Pour arriver aux stages bonus, au choix du stage, faire Select, B et A (en même temps), il y en a un ?, se mettre dessus et appuyer sur Start.

Tips de Stanislas VIENNE (13 ans)
Quartier Orfeuille
26760 BEAUMONT LES VALENCE

· TENNIS
Game Boy
Pour gagner systématiquement son service, il faut envoyer la balle bien haut, puis frapper dans le vide. Enfin, avant qu'elle ne retombe au sol, déplacez-vous de telle sorte que la balle retombe sur votre tête. Cette astuce marche pour tous les niveaux.

Tips de Christophe CAREL (16 ans)
Chemin Beauchet
78490

· CONTRA
Game Boy
Opération C (Contra) : quand la page de présentation arrête de bouger, faites haut, bas, gauche, droite,B, A; et Start ; vous accèderez alors au Sound Test.

· TETRIS
Game Boy
Faites quelques efforts pour finir une partie en Game B Level 9 et vous aurez droit à une petite surprise (ensuite essayez avec les différents High).

· MARIOLAND
Game Boy
Si vous recommencez une partie immédiatement après avoir terminé le jeu, vous aurez alors droit à une version plus dure.

Tips de Guillaume COPIN (17 ans)
12, allée des Sylvains
64140 LONS

· CASINO GAMES
Sega Master System
Pour avoir plus d'argent, à la place d'écrire votre nom, écrivez Sega. Puis tapez le 5774619774 pour avoir 902780 $.

· WONDERBOY III
Sega Master System
Voici des codes de transformations :
Homme souris : YF3K SEO CTH2 6P3
Homme piranha : 9WFM NJN AV6J Z3K
Homme lézard : 2CKF 7NO 8GCZ 11D
Homme lion : Y20V DD1 VYEJ HUR

BLACK BELT
Sega Master System
Après l'apparition du titre, l'écran devient tout bleu au moins une seconde ; à ce moment-là, appuyez sur "Reset" pour avoir les vies infinies.

POWER STRIKE
Sega Master System
Pour avoir une dizaine de vies, faites, avec la manette, bas, droite, bas, bas, bas, gauche, droite, haut, droite, et bouton 1.

Tips de Viu-Ylen KONG (13 ans)
20/24, rue de la Procession
93250 VILLEMOMBLE

· TETRIS
NES
Jeu A : appuyez sur "Select" jusqu'à ce que la pièce tombe et vous verrez vos points augmenter de 10 000.
Jeu B (Level 9 Hight 5) : appuyez 9 fois sur "Select" et vous aurez fini le niveau.

· LIFE FORCE
NES
Lorsque le titre est à l'écran, appuyez rapidement sur up, up, down, down, gauche, droite, gauche, droite, B, A, puis Start.

Tips de Frédéric RIPOCHE (16 ans)
13, Hameau de la Clamencière
44470 THOMARE SUR LOIRE

· SPACE HARRIER
Sega Master System
Pour obtenir 6 options continues : quand Game Over apparaît à l'écran, faites : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, bas, haut, bas ,haut.

Tip de Olivier BOULNOIS (15 ans)
Résidence les Lionceaux
1, av. Simon Vouet
78560 LE PORT MARLY

· THUNDER FORCE III
Megadrive
Dans la planète Hydra, en level normal, après avoir combattu quelques aliens, vous devrez passer en dessous d'une colonne composée uniquement de plantes. Déplacez alors votre vaisseau en haut de cette colonne et obtenez une arme supplémentaire ou 1 000 points si vous l'avez déjà.

Tip de Eric QUATTROCCHI (14 ans)
11, allée des Cerisiers
La Bûchette
69380 LISSIEU

ENVOYEZ VOS "TIPS", TRUCS, ASTUCES ET "CHEAT MODES" ET GAGNEZ UNE MONTRE TILT PAR ENVOI PUBLIÉ.

Pour participer, n'oubliez pas de joindre, à votre courrier décrivant le "tip", ce bon à découper.

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____

Ville : _____

Votre machine : _____

Jeu concerné : _____

_____

COMMANDEZ LES PREMIERS NUMEROS DE CONSOLES +

RETOURNEZ-NOUS DÈS AUJOURD'HUI LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

à retourner à CONSOLES + BP 53 77932 PERTHES CEDEX

Vous pouvez également vous procurer ces numéros de CONSOLES + à l'accueil : 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS

Je désire recevoir les numéros suivants :

- ❑ Hors-série (400074) Nombre de numéros : .....
- ❑ Numéro 1 (451001) Somme totale : ..... F
- ❑ Numero 2 (451002) Somme totale.....F.

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :

- ❑ Chèque
- ❑ Mandat à l'ordre de CONSOLES +

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville : _____

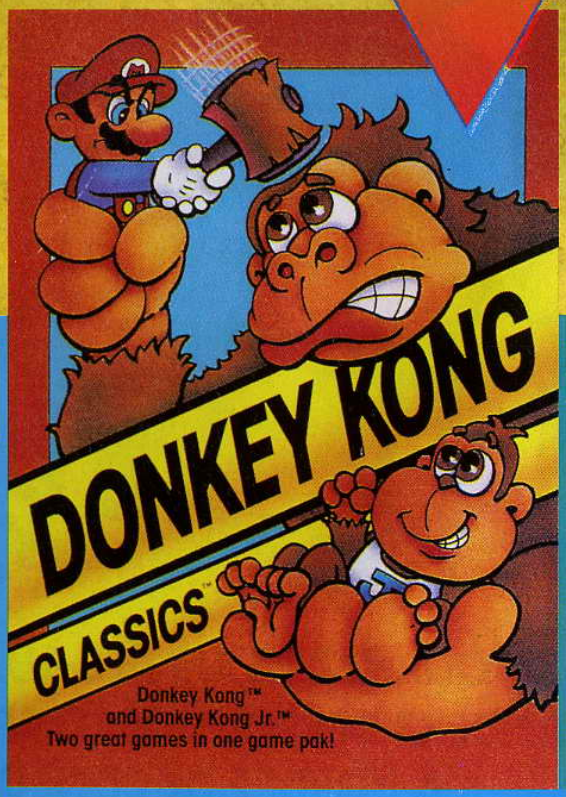
(Délai d'expédition : 6 semaines)

L'EVENEMENT !

Mario est le personnage de jeux vidéo le plus populaire du monde. Un rang de Superstar qu'il a gagné grâce à une série de jeux d'arcade, disquettes, cartouches, etc. Mais d'où vient-il ? Ses origines sont mystérieuses... Certains prétendent qu'il a réellement existé : un plombier italien, grassouillet, logeur, à New York, d'un des programmeurs-créateurs de Nintendo ! Vrai ou faux ? Comment le savoir ? Shigeru Miyamoto, créateur de tous les premiers jeux Mario, n'ira pas nier cette légende... La première apparition de Mario, sur le hit d'arcade Donkey Kong, date de 1980. Depuis, son empire n'a cessé de s'étendre à travers une multitude de jeux de café, et surtout grâce à la série de cartouches Nintendo qui lui ont été exclusivement consacrées. Sans compter les apparitions en "guest star" dans les jeux les plus divers... En fait, le plombier italien est devenu si populaire qu'il y a maintenant des dessins animés Mario, un show TV Mario, et que se prépare un film Mario, écrit par Barry Morrow (scénariste de Rain Man) avec Danny Devito dans le grand rôle ! Où ce fantastique succès s'arrêtera-t-il ?

L'HISTOIRE DE MARIO

MARIO



DONKEY KONG : LE DEBUT

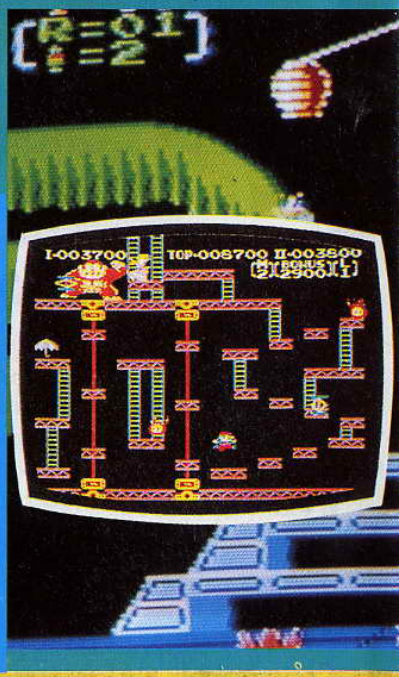
Mario fait ses débuts en 1980 dans un curieux jeu d'arcade du nom de Donkey Kong. Notre héros intrépide, en salopette rouge, doit sauver une jeune fille kidnappée et emportée en haut d'un gratte-ciel par un gorille géant, style King Kong. Le jeu comporte quatre écrans de plates-formes ; Mario doit à chaque fois grimper jusqu'au sommet du gratte-ciel en évitant des pièges, et ce dans un temps limite. Aujourd'hui, cela peut nous sembler un peu simplet. A l'époque, ce jeu d'arcade fit l'effet d'un ouragan !

MARIO DEVIENT MECHANT

La suite de ce premier jeu apparaît un an plus tard, c'est Donkey Kong Junior. Là, pour la première et la dernière fois, Mario joue les méchants. Car Donkey Kong Junior, fils du Kong initial, veut délivrer son pauvre père... maintenu en cage par le cruel Mario ! Quatre tableaux de plates-formes encore, et toujours un immense succès.

CHASSEZ LE SINGE !

Donkey Kong III ne tarde pas. Un jeu étrange, qui ne connaîtra pas le triomphe des précédents : Mario doit tirer sur divers insectes et chasser de l'écran Donkey Kong à coups de piques. L'ensemble est traité comme un dessin animé, mais le jeu n'est guère passionnant...



DONKEY SUITE ET FIN

En 1984, fin de la série avec Donkey Kong IV. On en revient à un traditionnel jeu de plates-formes, avec Mario escaladant rampes et échelles pour vaincre le grand singe. Mais la période de test en salle d'arcade n'est pas brillante (le jeu semble trop simple) et la machine ne sera jamais beaucoup distribuée... Etait-ce la fin de Mario ? Tout au contraire !

CRISTAUX ET MARIO

Au début des années 80, avant de créer la NES, Nintendo produisait des jeux à cristaux liquides, les "Game'n Watch". Bien sûr, tous les hits d'arcade de Mario furent adaptés sur ces petites machines aux possibilités limitées. Aujourd'hui, vous pouvez trouver encore certains de ces jeux LCD... chez les antiquaires.

MARIO BROS, INC.

Le "bide" de Donkey Kong IV n'arrête pas Mario : avec son tout nouveau frère, Luigi, le voici dans Mario Bros, hit d'arcade pour un ou deux joueurs. Les deux frères patrouillent sur divers écrans de plates-formes et cherchent à se débarrasser d'une foule de bestioles (tortues, mouches, crabes, et même bons-hommes de neige !) qui jaillissent de tuyaux. Le truc est de les pousser hors des plates-formes en leur sautant dessus. Un principe un peu limité à première vue, mais le jeu à deux joueurs déclenche des combats mémorables entre Luigi et Mario !

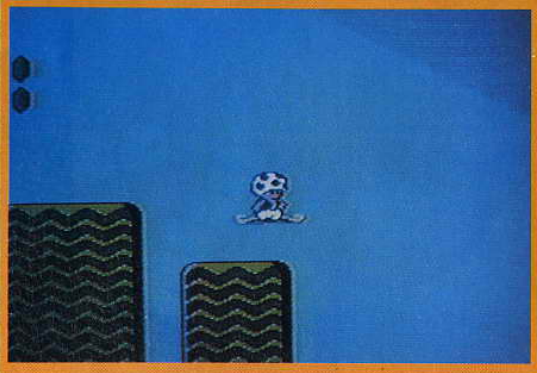
L'EVENEMENT !

ET MARIO DEVINT SUPER...

1985 : l'année du triomphe définitif, avec Super Mario Bros. Le concept de jeu "plates-formes + scrolling" est ici poussé à son maximum : Mario se bagarre à travers 8 immenses niveaux, chacun divisé en 4 sous-niveaux. Il doit délivrer la princesse Toadstool et son copain Mushroom des griffes du vilain Koopa. Le jeu est une révélation : astuces secrètes, graphisme magnifique, bande-son sublime, et un véritable défi, même pour les meilleurs ! D'un coup, les Japonais deviennent des fanas de Mario. Plus de 20 millions de cartouches vendues, et Mario est promu Superstar ! Le même phénomène se produit aux Etats-Unis : le jeu apparaît en même temps que la NES en 1987. Dans les années suivantes, il se vendra 23 millions de copies de la cartouche !

LA SUITE !

La fièvre Mario a envahi le monde. Normal donc que Super Mario II, fin 87, se vende aussi à des millions d'exemplaires. Cette fois, le joueur fait son choix entre quatre personnages, Mario, Luigi, la Princesse et Mushroom. Et il se bat toujours contre l'horrible Koopa et ses sbires. Le jeu est assez semblable au premier Super Mario, mais les nouvelles astuces abondent, et il faut maintenant être capable d'attraper ses ennemis puis de les lancer ! Mais le plus fort est surtout la séquence finale - du jamais vu alors en jeu vidéo !

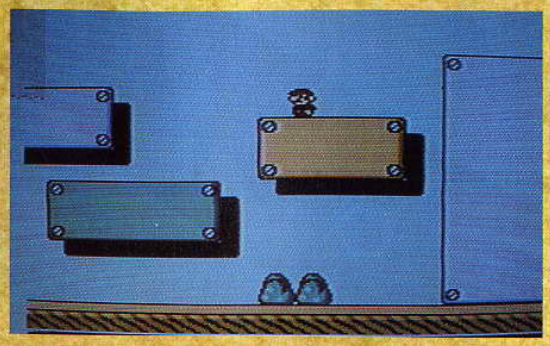


MARIO DEVIENT DOCTEUR

Surprise générale ! Mario devient docteur sur NES et Gameboy en 90, et ce n'est pas du tout un jeu de plates-formes ! Loin de là, puisqu'il s'agit d'un mélange de Tetris et de Columns, avec des gellules multicolores qui tombent du haut de l'écran. Une excellente réalisation, bien notée par la critique.

MARIO : ET DE TROIS !

Super Mario III arrive le mois prochain sur NES. Une merveille, puisque les programmeurs ont incorporé des "chips" supplémentaires dans la cartouche pour obtenir plus de mémoire, plus de couleurs, plus de sons ! Ajoutez-y des niveaux plus nombreux, toutes sortes de nouveaux méchants... Encore un hit mondial ? Probable.

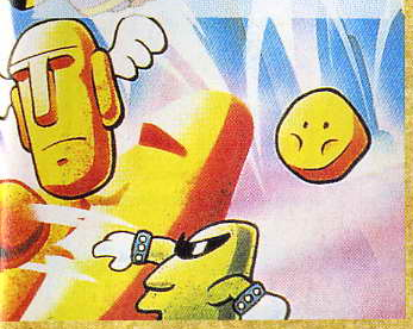


SUPER MARIO IV SUR SUPER FAMICOM

Les possesseurs de Super Famicom le savent, le premier jeu de cette console a été, directement, Super Mario IV ! Une version stupéfiante, comprenant 96 niveaux (dont la moitié secrets) et des graphismes et des sons ébouristiflants. Mario vaut-il à lui seul le coup d'acheter une Super Famicom ? On serait tenté de vous dire oui, mais les suites qui se préparent sur d'autres consoles risquent de ne pas être mal non plus.

MINI MARIO

Autre apparition de Mario en 1989, sur Game Boy cette fois. Le jeu comprend 12 niveaux de plates-formes mais certains tableaux sont d'authentiques shoot'em up. Le cocktail est réussi, puisque la cartouche est aussitôt un hit : 5 millions de copies vendues ! Qui dit mieux sur Game Boy, à part Tetris, dans le package d'origine ?



LE GRAND SECRET DE MARIO

Donkey Kong, voilà un drôle de nom pour un singe géant, vous ne trouvez pas ? Sachez que le jeu aurait dû normalement s'appeler Monkey Kong ; mais une erreur de fax envoyé par Nintendo Japon fit que Nintendo USA réalisa toutes les docs et publicités avec le nom Donkey Kong... Il était trop tard, et les Japonais préférèrent changer l'écran de titre plutôt que de refaire toutes les docs. A quoi tiennent les choses !

MARIO EN CHIFFRES

Plus de 38 millions de jeux Mario ont été vendus aux USA.

Super Mario Bros : 23 millions
Super Mario Bros II : 4 millions
Super Mario III : 7,7 millions
Super Marioland : 1,9 million
Docteur Mario : 1,8 million

MARIO "GUEST-STAR"

Outre les jeux à sa seule gloire, Mario a souvent été l'invité d'autres programmes prestigieux. Regardez le Tennis Nintendo, et vous verrez Mario assis sur la chaise d'arbitre... Et qui est le golfeur des NES et Game Boy Golf ? Et qui est l'arbitre de Mike Tyson's Super Punch Out ?

Et qui montre le bout de son nez dans Pinball, AlleyWay, Tetris ? Mario, Mario toujours !

LES PRODUITS MARIO

On trouve dans le monde plus de 300 produits Mario différents. Cela va du verre au papier à lettres en passant par les sacs de couchage et les vélos ! Voici une petite sélection du catalogue Nintendo...

SUPER MARIO BROS. 3

Le plombier de Brooklyn est de retour et, une fois de plus, il a amené avec lui son frère !
La situation est grave dans les Mushroom Lands, puisque les enfants de l'impitoyable Koopa y font régner la terreur... Mario, qui est un brave gars comme on le sait, entreprend avec son frère Luigi (dans le mode deux joueurs) d'affronter les enfants de Koopa et de délivrer le pays de leur tyrannie. Chaque niveau est gardé par un fils de Koopa, et il faut compléter tous les niveaux avant d'arriver au château. Là, il est attendu par le plus terrible des fils de Koopa... Et ce n'est pas fini : il y a encore un autre monde ensuite, et notre héros aura fort à faire jusqu'au terrible affrontement final avec le Bowser ! Une quête très longue donc, sans doute la plus difficile de la série... Bon courage !

▲ *Le roi des champignons rencontre Mario.*

▲ *Mario a besoin d'un coup de pouce pour décoller.*

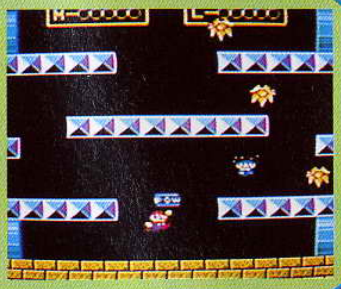
LES METAMORPHOSES DE MARIO

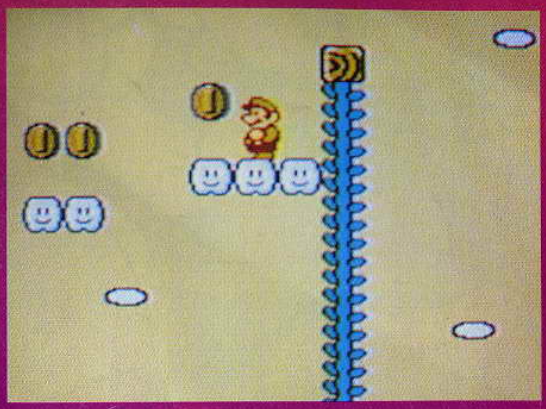
Certains objets ont un curieux effet sur Mario. Attrapez-les, il gagnera cinq types de pouvoir :

MARIO RATON-LAVEUR : les feuilles font de Mario un raton-laveur volant. Pour éviter les difficultés au sol.

MARIO BROS SECRET ?

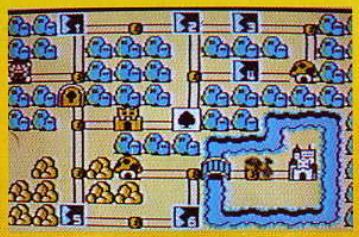
Le bruit court qu'un passage secret de la version 3 mène à un écran du Super Mario Bros original...On ne vous dira pas comment y accéder, sachez seulement qu'il faut être en mode 2 joueurs.Autre clin d'oeil : il y a quelque part dans les Mushroom Lands une petite reprise du jeu Wrecking Crew. Une montre Tilt au premier d'entre vous qui nous dit où et comment !

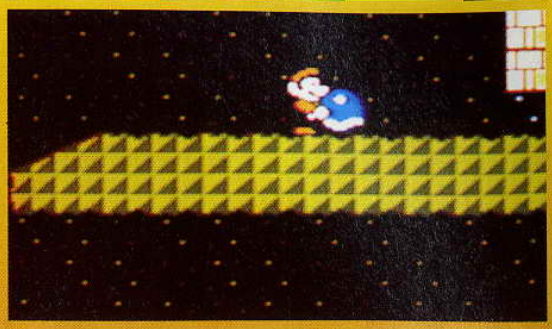




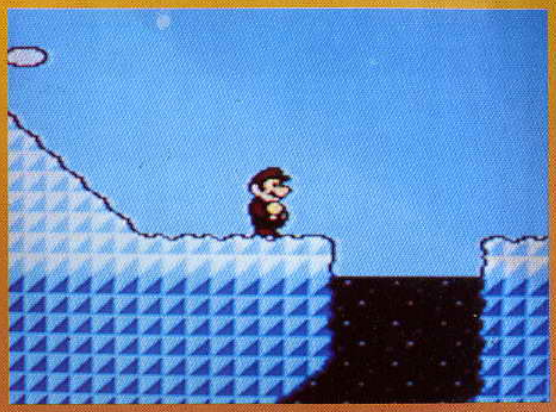
▲ *Désert bleu et perplexité...*

◀ *Encore des pièces, Mario !*





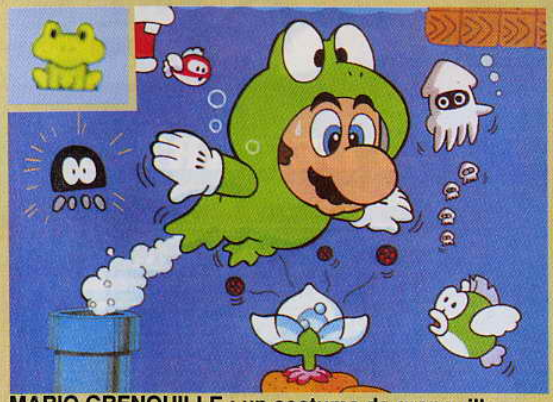
▲ *Mario-Raton dans la maison d'une fée. Affrontement avec des cartes.*



▲ *Brrr ! Le Pôle Nord !*

MARIO EN FEU : collectez des fleurs, et votre Mario pourra lancer des boules de feu dévastatrices.

MARIO TANOOKI : un animal bizarre. Tous les pouvoirs du raton-laveur, plus celui de se transformer en statue.



MARIO GRENOUILLE : un costume de grenouille sur mesures pour nager et sauter dans les mondes aquatiques.

MARIO MARTEAU : pour lancer des marteaux très efficaces. La combinaison de lanceur de marteaux protège aussi Mario du feu.

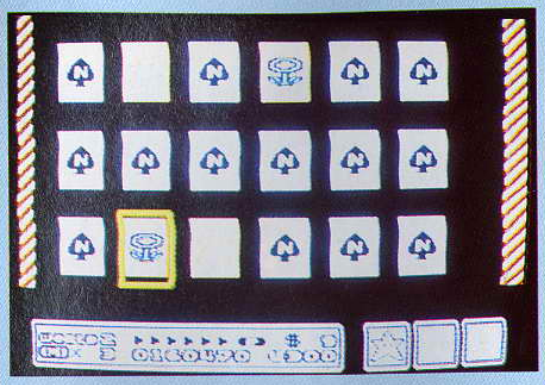
COMMENTAIRE

JULIAN

C'est simplement le meilleur jeu de console auquel j'ai jamais joué ! Bien sûr, le graphisme et le son restent inférieurs à ceux d'autres machines. Mais est-ce vraiment important ? L'essentiel, c'est la formidable jouabilité de Super Mario 3 : des niveaux de difficulté dosés à la perfection, des surprises constantes, des secrets bien cachés, et chaque réussite est vraiment récompensée ! On n'arrive pas à s'en détacher, on ne mange plus, on ne dort plus, et quand on n'y joue pas, on y réfléchit inlassablement ! A se demander s'il ne faudrait pas une mise en garde du ministère de la Santé... Vous ne pouvez pas vous en passer et, quand vous l'aurez, vous ne pourrez plus vous en passer !

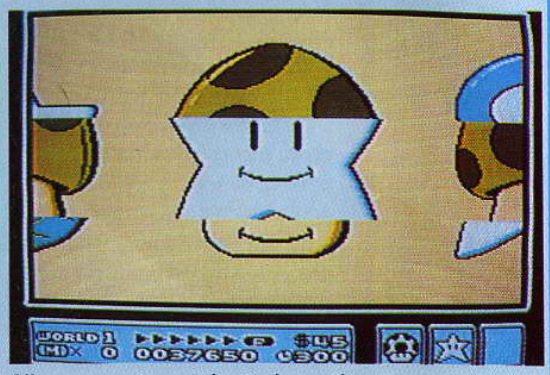
BONUS, CASSE-TETE, ET MINI-JEUX !

Quand Mario rencontre un de ses amis du peuple Mushroom, celui-ci en bon petit plaisantin qu'il est, l'oblige à participer à des petits jeux sournois... Il doit gagner pour acquérir les objets les plus importants.



Dans le jeu ci-dessus, Mario retourne deux cartes dans l'espoir qu'elles forment une paire. Le tirage de ces cartes cachées n'est pas aléatoire. En fait, il y a 8 dispositions pré-programmées, qu'il faut apprendre petit à petit... Notez-les !

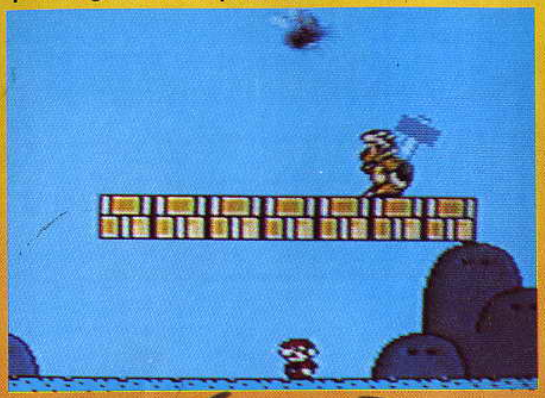
Mario est confronté à trois coffres. Lequel choisir ? L'un d'entre eux renferme un objet crucial, les deux autres de misérables gadgets... Choix plus que délicat.

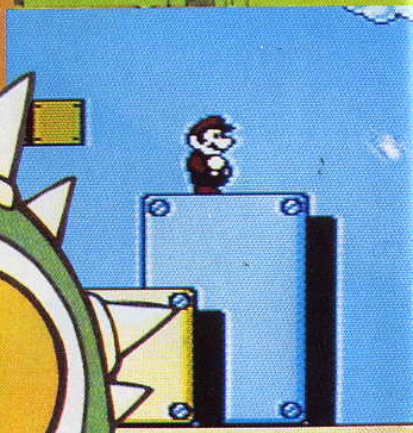


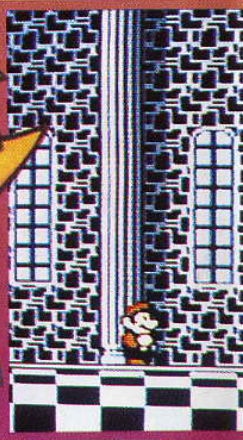
Alignez exactement les trois sections pour gagner des vies et une foule de bonus ! Facile ? Non, il y a une astuce particulièrement tordue.

KOOPAS ITINERANTS

Les enfants de Koopa se baladent un peu partout au fil des tableaux. Mario a intérêt à les rencontrer vite pour augmenter ses pouvoirs.







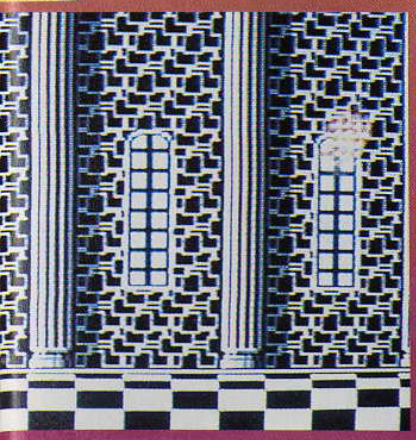
JEU DE CARTES

La carte montre l'ensemble des Mushroom Lands et permet à Mario de choisir le niveau qu'il va visiter. Mario peut aller n'importe où, mais inutile d'entrer dans certains niveaux sans les objets appropriés. Par exemple, sans marteau, comment casser un bloc de rocher qui bouche le passage ? Mario sélectionne ses armes avec le bouton A.

COMMENTAIRE

RICH

Mario 2 a fait un hit, Mario 3 devrait suivre dans la foulée, et même peut-être faire mieux ! Vraiment un jeu brillant, qui combine un bon niveau de difficulté avec une excellente jouabilité. On trouve beaucoup de pièges sournois et de nombreux casse-tête qui demandent à la fois réflexion et réflexes. Le graphisme, bien qu'assez simple, est incroyablement varié, avec des centaines de sprites, tous animés avec précision. Le son lui aussi est superbe, grâce au chip sonore intégré à la cartouche qui gère, entre autres, des rythmes de tam-tam !
Personnellement, j'ai déjà résolu Mario IV sur Super Famicom, et je m'attendais à une balade de santé sur le troisième épisode... Pas du tout, c'est très difficile, et comparable en qualité à quelque chose comme Sonic. C'est tout dire ! Mario III est bien parti pour devenir un grand classique.



▲ *Mario en grenouille, prêt à plonger !*

MINI-QUETES

Le jeu contient de nombreuses mini-quêtes. La première se trouve à la fin du niveau 1. Le roi a été métamorphosé en chien par un sorcier des Koopas. A Mario de retrouver ce sorcier, dont seule la baguette magique peut redonner au roi sa forme humaine. Récompense : une arme magique indispensable pour la suite.

EDITEUR : NINTENDO
PRIX : C

DISPONIBILITE : DECEMBRE
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : PARFAIT

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION	**92%**
L'intro est plutôt réduite, mais le reste des écrans est sans reproche.	
GRAPHISME	**95%**
Une énorme variété de sprites et de décors attend Mario et Luigi.	
BANDE-SON	**95%**
Effets spéciaux, reprises de Mario II, bruitages excellents.	
JOUABILITE	**98%**
Cette fois, Mario a atteint la perfection.	
DUREE DE VIE	**96%**
Le monde à explorer est immense. Des mois de travail !	

INTERET 98%

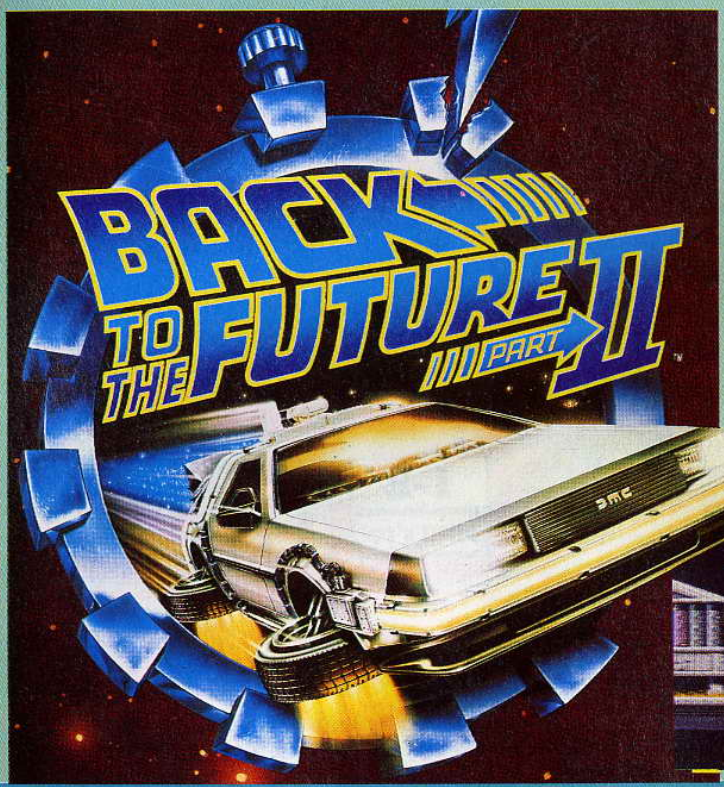
On attendait le retour de Mario, et on n'est pas déçu. Un nouveau grand classique, tout simplement !

JAMAIS II SANS III

Les adaptations cinéma sur consoles continuent de plus belle ! On attend Terminator II pour bientôt, et voici, dès le mois prochain, les adaptations sur Master System de Back to The Future II, puis de Back to The Future III : deux d'un coup, c'est joli ! Le tout réalisé par Sega, qui entend bien profiter du grand succès de ces deux films pour imposer ses cartouches. La recette est évidente, mais est-elle si facile à cuisiner ?

Le jeu Back to The Future II reprend en tout cas fidèlement les principaux épisodes du film. On trouve ainsi cinq niveaux successifs ; à vous de guider Marty Mac Fly dans le passé et dans le futur pour remettre en ordre l'histoire de l'humanité !

La première scène est une course-poursuite à scrolling horizontal, située dans le futur. Marty fonce sur son skate-board en évitant des obstacles et en ramassant des objets. Puis on passe à une sorte de casse-tête dans lequel vous devez conduire la délicieuse copine de Marty, Jennifer, hors de sa future maison. Niveau suivant, on revient en 1985 pour retrouver un beat'em up des plus classiques, peut-être même trop... Surprise : le jeu se poursuit avec un "taquin", casse-tête où il s'agit de faire glisser des pièces de puzzle pour reconstituer une photo de Marty et de son orchestre en 1955. Enfin, on termine par une poursuite effrénée, au bout de laquelle Marty essaie de détruire l'almanach des résultats sportifs qui devait faire la richesse du Vilain !

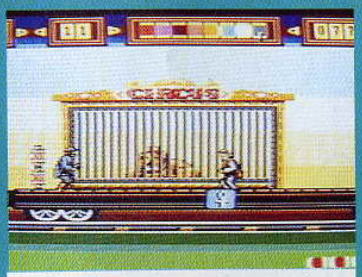


▲ *Les deux Jennifer ne se rencontrent jamais !*

Pas de répit : après le II, le III ! Encore plus d'allers-retours dans le temps et d'exploits incroyables : Marty pourra-t-il annuler la mort de Doc Brown en 1885 ? Car s'il est mort avant de vivre, plus de voyage dans le temps ?.. Diable !

Les scènes du jeu sont reprises directement du film : poursuite à cheval dans le désert où Doc Brown tente de sauver sa future amie Clara Clayton ; une bagarre à coup de gâteaux (marrant) ; une partie dans un stand de tir ; et enfin une course folle pour atteindre la vitesse suffisante pour revenir dans le futur ! Bref, il y a de tout, et l'ensemble semble franchement distrayant.

Nous testerons ces deux cartouches avant Noël, c'est juré ! Des langues indiscrètes parlent aussi de versions Megadrive...



▲ *La course pour retrouver la Machine, qui est au bout du train... Mais les sbires de Mad Dog veillent !*

▲ *Marty attaque les hommes de Mad Dog avec... des gâteaux !*

MASTER SYSTEM

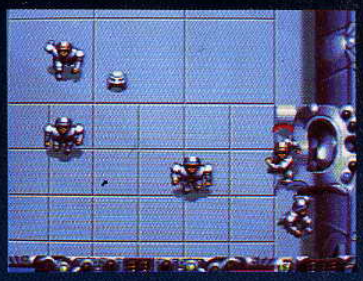
1 PLAYERS

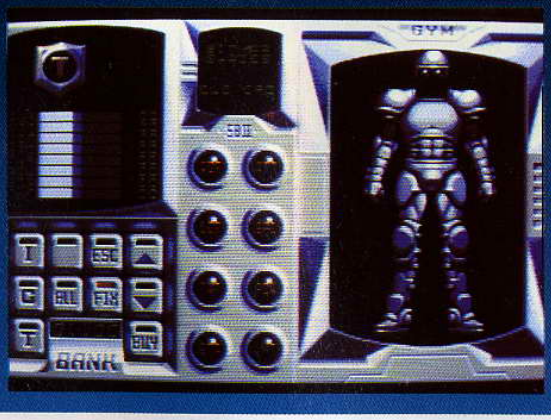
SPEEDBALL 2

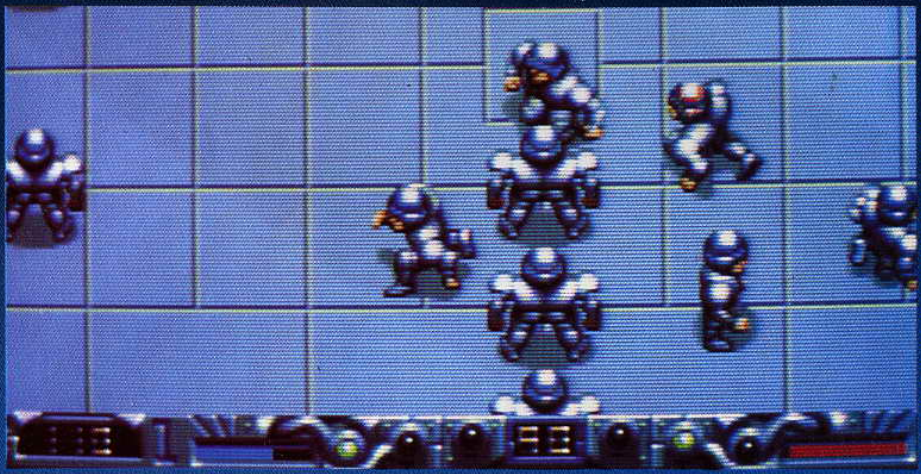
MEGADRIVE

1 JOUEURS | CARTOUCHE

Imageworks va lancer dans les mois qui viennent son nouveau label, Americain Arena. Avec, en première vedette, SPEEDBALL II. Les quelques écrans et les quelques animations que nous avons pu voir laissent espérer une adaptation sur Megadrive égale en qualité à la version originale sur Amiga. Le mode deux joueurs semble surtout avoir été soigné : pas de ralentissements ni de "sauts" dans l'action, quel que soit le moment du scrolling.
On attend Speedball II aux alentours du Nouvel An. L'adaptation sur Master System ne tardera pas non plus. Test dans notre numéro de décembre, si l'éditeur tient ses délais !







F·A·T·A·L REWIND

Fatal Rewind est le nouveau nom d'un logiciel sur Amiga, le Killing Game Show. Le concurrent d'un jeu TV, doit survivre à des combats pour devenir milliardaire... Vous le conduisez donc à travers 16 niveaux de plates-formes, avec pièges et ennemis habituels. Le graphisme du jeu est luxueux, la difficulté, assez élevée... Un hit ? On verra ça, manette en main, le mois prochain !

MEGADRIVE

1 JOUEURS | CARTOUCHE

REVIEW

les chevaliers

La mythologie grecque a souvent fait l'objet de récits et de légendes fabuleux mettant en scène les dieux et les héros. Les Chevaliers du Zodiaque font partie de ces sur-hommes. Tournés vers le bien, ils luttent contre les forces du mal incarnées par Arles et ses Chevaliers Noirs, Argent et Or. Seiya, le preux chevalier, relève le défi et participe au tournoi galactique dont le prix est l'armure d'or du Sagittaire.

Au début du jeu, vous entrez votre date de naissance. Votre signe astrologique s'affiche et détermine vos capacités offensives et défensives. Au fur et à mesure des combats, vous gagnez des points que vous répartissez à votre guise. En mode combat, la force cosmique vous protège des coups adverses et vous donne une puissance de frappe impressionnante : à votre disposition Pégase Etoiles filantes et Pégase Poings de comète. Bien évidemment, vous y laisserez des plumes! A vous de retrouver de l'énergie lors de rencontres et de combats annexes. Lors des scènes de déplacements à travers la ville, vous pouvez actionner un sous-menu. dans lequel vous sont proposés quatre choix: Armure (mettre ou ôter l'armure de Pégase), Données (pour réorganiser vos points de capacités), Dir (pour vous déplacer plus vite) et Mot (donne le mot de passe pour reprendre la partie). D'autre part, certains adversaires comme Shiryu le dragon et Ikki le phoenix se rallieront à votre cause si vous parvenez à les battre.

COSMOS		27
POINTS		10
EXP.		05
P. O.	05	06
P. A.	03	08
P. D.	03	04
P. C.	02	07

Le tableau des capacités C'est en fait le "carnet de santé" de Seiya. En utilisant le curseur vous attribuez les points d'expérience (Exp.) à chacune des capacités pour améliorer ses performances.

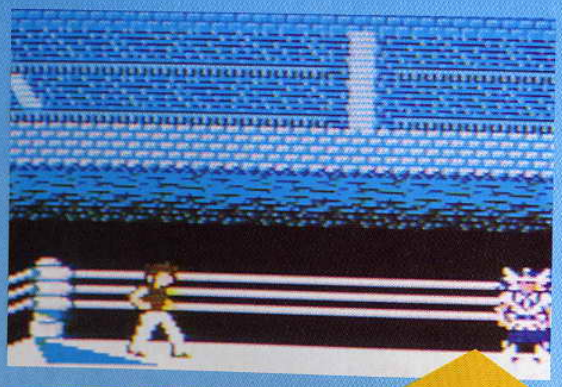
L'armure de Pégase. Elle s'obtient en gagnant un dur combat.

LES ENNEM

Hyoga, le cygne, spécialiste des foudres d'Aurora. ▼

Le héros Seiya en armure de Pégase. En libérant son cosmos il pourra envoyer des étoiles filantes meurtrières.

▲ *Shun, l'andromède, très fort pour la chaîne nébulaire.*



Le tournoi galactique. Seiya affronte le Cygne. Il doit triompher s'il veut poursuivre sa quête. Le héros se prépare et charge son Cosmos! Suivant les caractéristiques de l'ennemi il faut redistribuer ses points d'attaque et de défense. Les Etoiles Filantes constituent une arme redoutable mais "pompent" énormément d'énergie. Si l'attaque de Seiya est trop faible, le Cygne va lui faire passer un mauvais quart d'heure. Vos points doivent être assez élevés pour avoir une deuxième chance.

COMMENTAIRE

AXEL

Partir d'un succès télé pour faire un jeu console n'est pas toujours une bonne chose. Les Chevaliers du Zodiaque en sont un triste exemple. Les décors sont d'une pauvreté affligeante. L'animation ne vaut guère mieux : lorsque Seiya rencontre un personnage, les deux sprites se mélangent! Les sous-menus sont un bon point pour ce genre de jeu d'aventure. Le problème, c'est qu'ici ils ralentissent l'action car ils sont trop nombreux et leur chargement trop lent. Même la musique n'est pas à la hauteur. N'hésitez pas. Ce jeu ne vaut pas le coop d'être acheté.

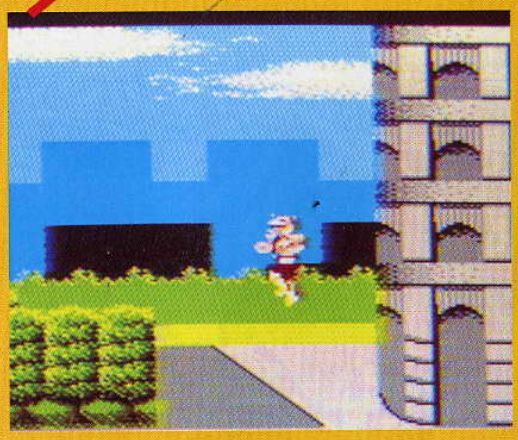
du zodiaque

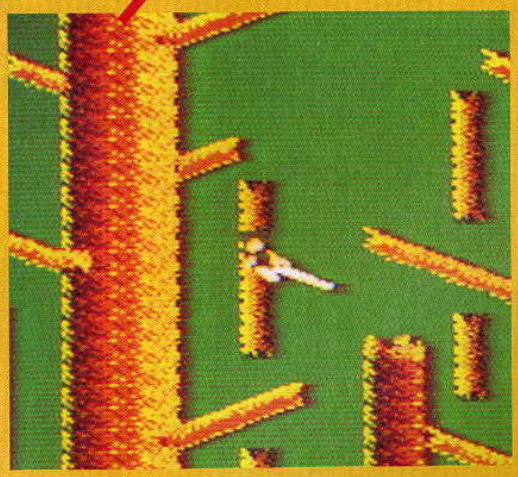
IS DE SEIYA

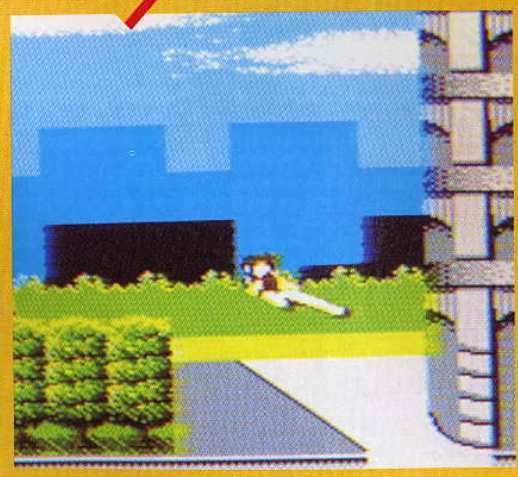
Ikki, le phoenix, et ses battements d'ailes meurtriers. ▼

▲ Hiryu, le dragon, dont la fureur est légendaire.

Pendant les scènes d'action à l'extérieur, le héros combat comme dans un jeu d'arcade : coup de savate, de poing, saut en extension... Le problème c'est que les ennemis se font rares! De branche en branche vous atteindrez peut-être les cimes de la gloire...







COMMENTAIRE

NAVARRO

Ce que je retiens de ce jeu, c'est sa partie stratégique bien développée. A tout moment il est possible d'adapter son comportement à l'action. C'est à nous de gérer au mieux les capacités du joueur selon les forces de l'adversaire. Il faut à tout moment garder un oeil sur ses points et parfois préférer la fuite au combat. Tout au long du jeu vous devez faire des choix. Le mode action/déplacement permet de se refaire une santé. Il est sûr qu'au niveau des décors et des animations on a vu mieux, mais le côté aventure/jeu de rôle peut intéresser les passionnés.

EDITEUR : TOEI
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : INFINI
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 0
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 80%
Une notice très complète. On est tout de suite pris dans l'ambiance.

GRAPHISME 45%
Les décors sont faits de blocs et les couleurs sont tristes. C'est l'un des points faibles du jeu.

ANIMATION 42%
La lenteur des mouvements et l'approximation des déplacements sont affligeants.

BANDE-SON 47%
La musique est répétitive et monotone.

JOUABILITE 70%
Facile à jouer. Vous comprendrez très vite ce qu'il faut faire.

DUREE DE VIE 55%
C'est toujours un peu les mêmes scènes. La partie aventure/jeu de rôle peut vous retenir quelques jours.

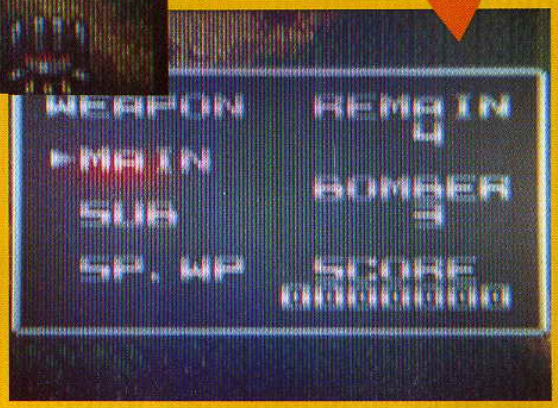
INTERET 50%
A moins d'être un fana des Chevaliers du Zodiaque, vous avez peu de chance d'y jouer longtemps.

GRIFFIN

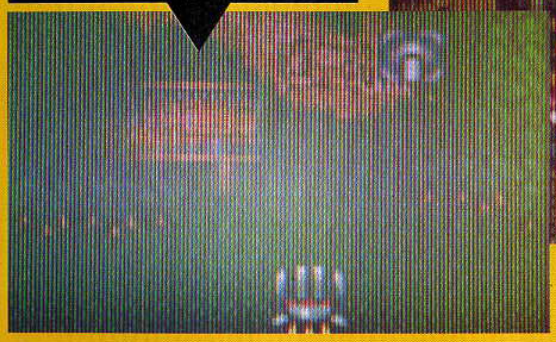
Aux commandes d'un tank rapide, vous vous enfoncez dans le territoire ennemi pour semer la pagaille. Ce shoot-them-up se déroule en scrolling libre (c'est-à-dire que l'avance de votre véhicule dépend de votre bon vouloir) et non pas en scrolling forcé comme la majorité des autres shoot-them-up. Bien évidemment, tous les systèmes de défense sont en alerte et vous devrez affronter des tourelles de tirs mobiles qui vous ajustent rapidement dans leur mire, des chars plus ou moins rapides et résistants, des avions aux rafales meurtrières, et autres engins mortels. Vous disposez de trois types de tirs, sélectionnables à volonté : un tir rapide dans les huit directions, un autre tir qui ne peut s'effectuer que de face, de portée plus limitée mais qui passe en revanche les obstacles du terrain, et un dernier tir qui explose en un large bouquet final, très utile pour débusquer un ennemi sans trop s'exposer soi-même, le tout complété de bombes efficaces mais en nombre limité. Grâce aux bonus apportés par la destruction de certains ennemis, vous récupérerez de l'énergie (qui décroît bien sûr lorsque vous êtes touché) ou acquerrez des armes plus puissantes. Les différents niveaux vous conduisent sur des terrains variés avec des gardiens toujours plus redoutables.

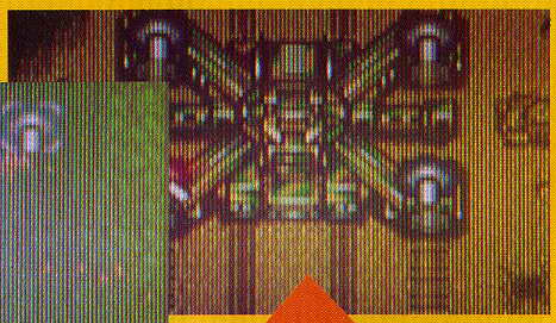
Les tourelles de tir vous guettent un peu partout.

L'écran de choix de l'arme en cours sert aussi de pause.



Pour ce char qui tire puis se met à l'abri, le missile à explosion diffuse se révèle plus efficace.





Une des machines de fin de niveau.

L'avion est assez difficile à détruire. Là encore, le tir diffus se révèle le plus efficace.

COMMENTAIRE

SPIRIT

Griffin bénéficie d'une réalisation honorable avec des décors variés d'un niveau à l'autre, une animation correcte et des bruitages sympathiques. Pourtant le jeu ne m'a pas enthousiasmé. L'action est peu enlevée et les ennemis trop répétitifs. La gestion des armes différentes apporte un plus en introduisant une notion de stratégie, mais le système utilisé (mise en pause pendant le choix) casse le rythme de l'action. En revanche il n'est pas trop difficile et pourra convenir à ce titre aux plus jeunes.

RENO PRIX : C

APPRECIATION

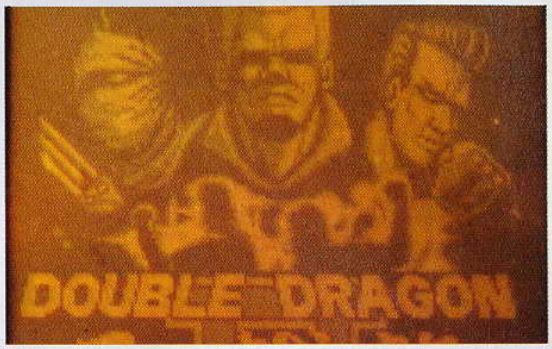
PRESENTATION	55%
GRAPHISME	76%
ANIMATION	58%
BANDE-SON	78%
JOUABILITE	85%
DUREE DE VIE	60%
INTERET	69%

1 JOUEURS

CARTOUCHE

COMMENTAIRE

Je m'étais acheté le premier Double Dragon et bien que les graphismes et le son soient supérieurs sur ce jeu-ci, la jouabilité n'est pas vraiment différente. Cela reste toutefois le meilleur beat'em up sur Game boy. Il passionnera les fans de Double Dragon.

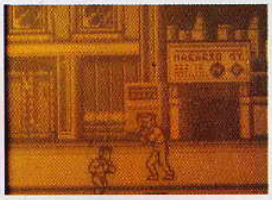


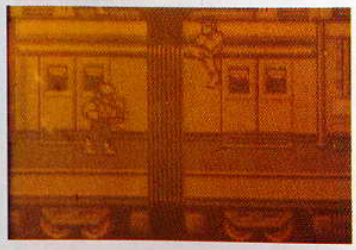
Les Double Dragon sont de retour pour une seconde aventure sur Gameboy. Après leur victoire héroïque sur le Black Gang (dans le premier épisode), ils ont décidé d'aiguiser leur technique des arts martiaux en s'entraînant avec le Scorpion. Ils sont devenus rapidement professeurs et le patron, Gordon, les a gardés avec lui. Cependant un des anciens professeurs à l'esprit sournois,et que l'on appelle Anderson, est jaloux de la soudaine popularité des Dragons. Il tue l'élève chéri de Gordon en faisant croire que les seuls responsables sont les Dragons. Quelque peu contrarié (on le serait pour moins...), le patron ordonne leur exécution immédiate. Rapidement les Double Dragons réalisent qu'ils sont victimes de la jalousie d'Anderson. Pour se réhabiliter, il ne leur reste qu'une seule chose à faire: retrouver Anderson, lui faire avouer sa responsabilité et lui faire payer son crime. Malheureusement, les Double Dragons font face à une double opposition : les Scorpions de Gordon et les gardes du corps d'Anderson.

COMMENTAIRE

Bien que les graphismes et le son aient été nettement améliorés par rapport au premier jeu, il n'y a pas de changements essentiels et la jouabilité reste identique.

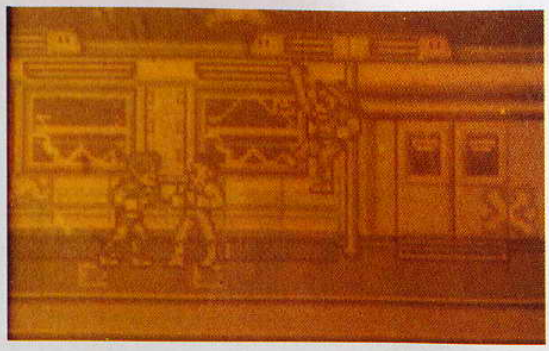
Si vous n'êtes pas lassé par le thème du Double Dragon et si vous raffolez des beat'em'up, courez l'acheter.





ATTAQUE du DRAGON

Les Double Dragon disposent d'une vaste panoplie de coups de poings, coups de pieds, coups de tête, d'une attaque très efficace qui consiste à s'accroupir et à bondir en l'air, les poings tendus. Si un ennemi se trouve dans les parages à ce moment-là, bonjour les dégâts!



SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	83%
GRAPHISME	82%
BANDE-SON	81%
JOUABILITE	82%
DUREE DE VIE	80%
INTERET	81%

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

BOXXLE

Entre nous, les entrepôts c'est pas la joie ! Murs de briques et caisses en bois composent un triste décor. Pourtant, il va falloir vous habituer à cette ambiance pendant cent huit tableaux si vous voulez conquérir la fille de vos rêves. Malheureusement, elle ne se contente pas d'amour et d'eau fraîche, vous devez lui acheter un cadeau digne de sa beauté. Pour cela vous avez besoin d'argent donc vous vous retrouvez à travailler dans l'entrepôt à ranger des caisses.

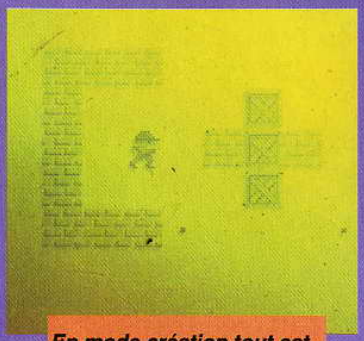
Pour ce genre de travail, laissez vos muscles au vestiaire. Vous évoluez à l'intérieur de nombreux tableaux/labyrinthes qui requièrent réflexion et sens logique ; il s'agit de déplacer les caisses en les poussant vers des marques au sol. La difficulté s'accroît lorsque l'on voit la configuration des tableaux : de véritabes labyrinthes aux murs étroits. La caisse que vous déplacez devient rapidement un obstacle si vous ne prenez pas le temps de réfléchir (il n'y a pas de temps limité). Il existe le plus souvent une seule solution pour s'en sortir et un ordre à respecter. Il peut arriver que vous poussiez une caisse un peu trop loin de l'endroit choisi. Dans ce cas il est possible, exceptionnellement, d'annuler le mauvais déplacement.

Mais attention ! Vous profitez de cette aide si vous réagissez juste après l'erreur. Les cent huit tableaux sont partagés en zone de dix tableaux. Rien ne vous empêche de faire ces tableaux dans n'importe quel ordre. Un système de revisualisation permet au joueur d'analyser ses déplacements précédents et de reprendre à l'endroit où il pense avoir commis une erreur. Le mode "password" est très utile pour ne pas refaire les premiers tableaux. Enfin à tout moment vous pouvez vous "détendre" en créant votre propre tableau (maximum trois).

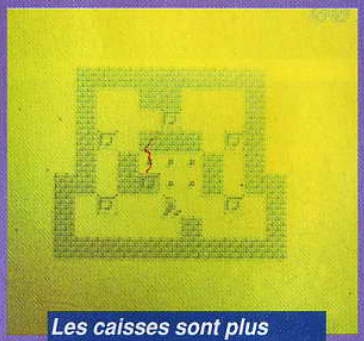
COMMENTAIRE

AXEL

Un pur jeu de réflexion aux règles simples. On n'est pas déconcerté par le décor inexistant et une animation réduite à sa plus simple expression. Les labyrinthes se ressemblent tous... et même si vous voulez créer votre labyrinthe, vous ne pourrez pas le sauvegarder ! La taille des caisses est variable suivant les tableaux. Jouer avec les petites caisses devient un exploit. Boxxle n'apporte rien de nouveau à ce type de jeu. Vous pouvez passer à côté sans problème !

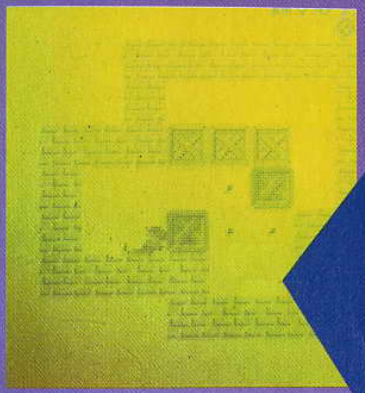


En mode création tout est permis. Malheureusement pas de sauvegarde.



Les caisses sont plus petites, ce qui permet de faire un tableau plus grand. La lisibilité n'est pas évidente.

Encore un petit effort... Victoire et petit pois !



Bien réfléchir avant d'agir. Le temps heureusement ne compte pas !

COMMENTAIRE

NAVARRO

Pour les amateurs de réflexion rien de tel que Boxxle. Quand on voit qu'il n'y a qu'un seul moyen pour terminer les tableaux et que les actions du joueur se résument à pousser les caisses, on reste des heures devant ce casse-tête pour comprendre comment s'en sortir. Heureusement, les options sont nombreuses (recommencer, mot de passe, choix du tableau) et donnent un plus grand confort au joueur.

FCI PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	85%
GRAPHISME	65%
ANIMATION	50%
BANDE-SON	75%
JOUABILITE	83%
DUREE DE VIE	86%
INTERET	60%

1 JOUEURS — CARTOUCHE

KUNG'FU Master

Bruce Leap est un pro des arts martiaux. C'est pour cette raison que son supérieur, le lieutenant-colonel, lui confie une mission des plus périlleuses : s'infiltrer en territoire ennemi pour détruire les usines pyramidales de Daddy Long Legs, haut lieu de fabrication d'un mélange meurtrier constitué de jus de scorpion et de pétrole. Bonjour les étincelles ! Histoire de mettre un peu de piment dans cette aventure, Bruce n'a aucune arme sur lui. Il doit se frayer un chemin à travers les redoutables ennemis par la force de ses coups de poing et de pied.

Il faut passer cinq niveaux avant de rencontrer le terrible Long Legs. En ville, les adversaires sont nombreux et les plus costauds sont armés de chaînes d'acier ; à Port Pyramide, des bidons de pétrole ont la fâcheuse manie de rouler vers vous. Evitez-les en sautant par-dessus ou en les renvoyant à coup de pied. Le voyage en train est très mouvementé car Abdul vous attend en tête du convoi...

La société des usines de pyramides n'est pas très accueillante. Les étoiles volent bas... Au cœur de l'usine, des tapis roulants, faute d'être rouges, vous feront tourner la tête. Quand finalement vous parvenez au Q.G. de Long Legs, c'est pour une confrontation explosive. Heureusement il existe des aides : bombes, cœurs, potion de pétrole et médaille de la CIA sont de précieux objets à ramasser ; en effet, ils redonnent vie, énergie et puissance.

← *Comme dans un jeu de quilles, un bon coup bien placé et ils s'effrondrent.*

COMMENTAIRE

NAVARRO

Kung'Fu Master présente tout d'abord peu d'originalité. Pourtant, au fur et à mesure du jeu, une ambiance particulière se dégage. Est-ce dû à la grande taille des sprites, à l'animation fluide des coups, aux décors variés, au grand nombre des pièges et des enne-mis ? Toujours est-il que l'on passe un bon moment en compagnie de Bruce Leap. Vous pouvez choisir votre niveau de difficulté. Trois vies au départ et de nombreuses vies continues vous rendent "la vie" plus facile. Un bon beat'em'up à se procurer pour le défoulement.

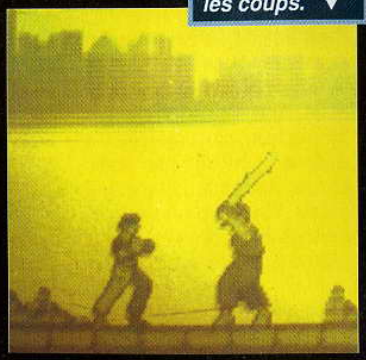
LES OBJETS

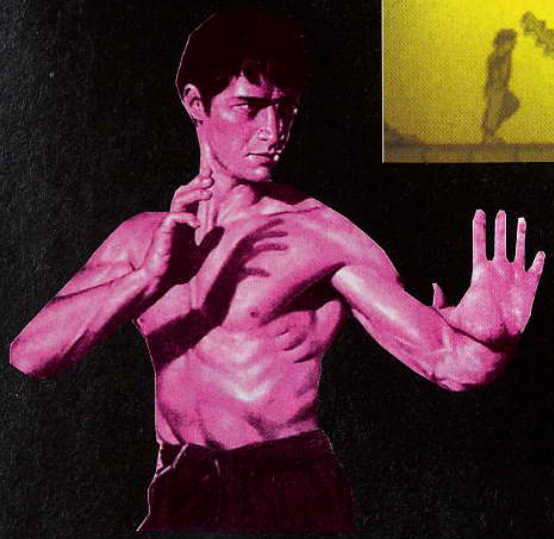
Ces objets sont portés par les adversaires. Bruce met la main dessus après avoir défait ses adversaires. Mais il faut se dépêcher de les ramasser car ils ne sont présents qu'un temps limité.
POTION DE PETROLE : elle donne une unité de vie supplémentaire sur la barre d'énergie.
CŒUR : regonfle à bloc la barre de puissance.
MEDAILLE CIA : une vie supplémentaire pour Bruce.
BOMBE : arme détonante... Il ne peut en porter qu'une à la fois.

▲ *Les adversaires attaquent de partout. Rapidité et dextérité sont indispensables.*

← *L'homme à la tronçonneuse. Difficile à passer.*

Se baisser est le meilleur moyen d'éviter les coups. ▼





NINTENDO PRIX : C

APPRECIATION

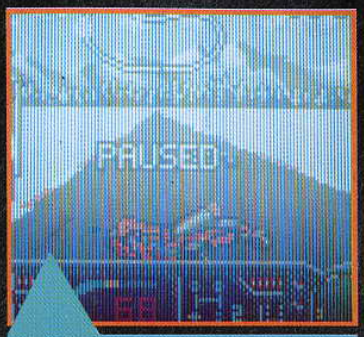
PRESENTATION	75%
GRAPHISME	86%
ANIMATION	89%
BANDE-SON	65%
JOUABILITE	82%
DUREE DE VIE	80%
INTERET	87%

1 JOUEURS

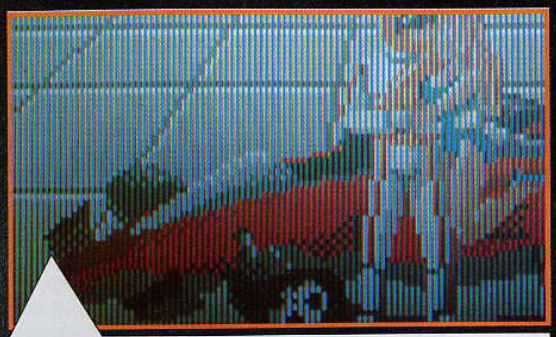
CARTOUCHE

REVIEW CHECKERED FLAG

Vous courez sur les plus grands circuits américains au volant de votre Formule 1 rouge feu. Votre objectif est bien sûr de remporter le championnat. Cela fonctionne comme dans la réalité. A savoir : des points sont attribués aux coureurs les mieux placés. Les dix-huit circuits offrent des décors différents et parfois insolites comme la présence des animaux de la ferme sur le bord de la piste... Comme dans toute course automobile, des séances d'entraînement sont prévues seul ou avec d'autres coureurs. Vous pouvez passer en revue tous les circuits avant de prendre le départ pour le championnat. Au préalable vous aurez choisi, dans l'écran de préparation, votre position sur la grille de départ : soit elle est tirée au hasard soit vous faites un tour d'essai. Enfin la course commence. Vous n'avez pas à vous soucier de passer les vitesses, tout est automatique. Accélérations, freinages tout se fait avec les flèches du joypad. Le nombre de tour est paramétrable (de un à cinquante) ainsi que le nombre de concurrents (de zéro à neuf). Si vous terminez la course dans les premiers, une charmante jeune femme en maillot de bain (!) vous félicite...



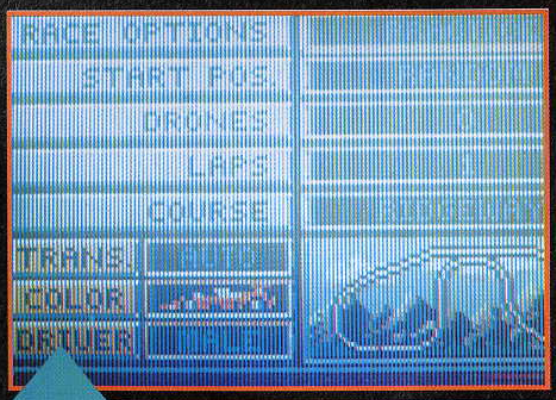
Un tête à queue qui se veut spectaculaire. Le réalisme est le grand absent de cette course.



La récompense du héros... Seul moment d'animation.

Vous aurez toutes les peines du monde à vous faufiler dans les premiers.

Un cheval sur le bord de la piste ? Pourquoi pas... Certains décors ne manquent pas d'humour...



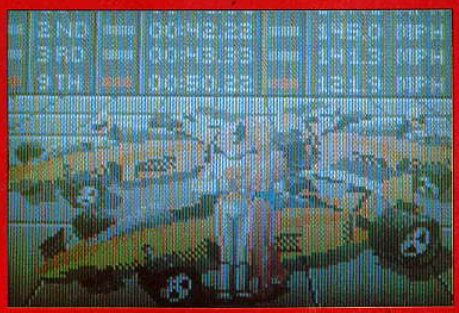
Le tableau de préparation. Tout est paramétrable. Sauf pour ce qui est en bas à gauche : vous serez toujours un "mâle" dans une voiture rouge. Misogyne ? Qui a dit cela ?

Un petit moment de tranquillité. Ici, pas de turbo pour rattraper les autres voitures.

COMMENTAIRE

NAVARRO

Qu'est-ce qui ressemble le plus à une course automobile ? Une autre course... Checkered Flag est assez décevant. Hormis les options toutes paramétrables (mais quel intérêt de faire un championnat avec zéro concurrent ?...), la course en elle-même est d'une monotonie affligeante. Dès que l'on touche une voiture, c'est le tête à queue et il est très difficile de revenir dans la course. Aucun effet spectaculaire lorsque l'on percute un obstacle. Avoir mis des rétros est une bonne idée, mais en regardant dedans on ne voit pas grand-chose. Aucun arrêt au stand n'est prévu. Vous apprendrez très vite à connaître les capacités de votre bolide (!) : elles sont très limitées...



ATARI PRIX : C

APPRECIATION

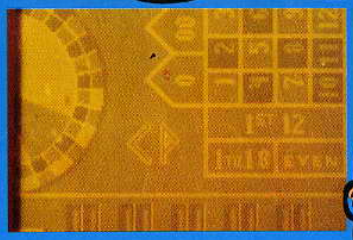
PRESENTATION	55%
GRAPHISME	59%
ANIMATION	61%
BANDE-SON	62%
JOUABILITE	65%
DUREE DE VIE	50%
INTERET	45%

1 JOUEURS

CARTOUCHE

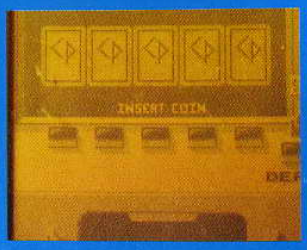
CAESAR'S PALACE

Voici l'occasion d'avoir le Caesar's Palace de Las Vegas chez soi et d'assouvir ses ambitions de parieur sans avoir à dépenser une énorme somme d'argent. Cette cartouche Gameboy a été promue "meilleur casino du monde". Même chose en ce qui concerne les nombreux jeux que l'on trouve à l'intérieur des bâtiments qui font rêver, bien que tout soit ici sous forme numérique et digitale informatique. L'action est simple : il faut gagner de l'argent en participant à des parties variées, qu'il s'agisse du Bandit-Manchot (il y en a de plusieurs sortes et les mises vont de un à cent dollars), de la roulette, ou des jeux de carte...Vous débutez la partie avec mille dollars en poche. Pour terminer le jeu, il faut quitter le Caesar's Palace avec un million de dollars. Cela fera sauter la banque...



PARI SERIEUX OU PAUSE "PIPI"

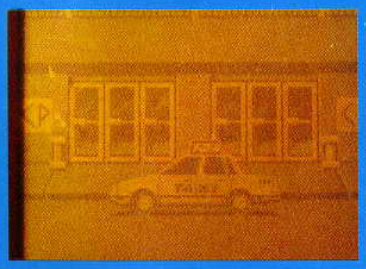
Pour sélectionner les différents jeux, baladez le curseur à travers l'écran et cliquez sur le jeu choisi. En cliquant sur "toilettes" vous avez un aperçu des W. C. du Caesar's Palace... Le bouton A est utile pour faire certaines "affaires"...

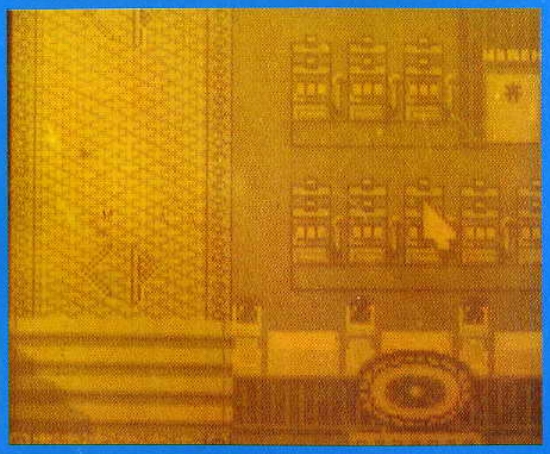


COMMENTAIRE

RICH

Les jeux de casino sur micro ou console sont le plus souvent très décourageants car on ne peut pas gagner de véritable argent ! Cependant Caesar's Palace est bien représenté et les jeux sont très accrochants, sans limite d'âge. Beaucoup plus délassant que le plus commun des jeux de plates-formes déjà vus sur Gameboy.

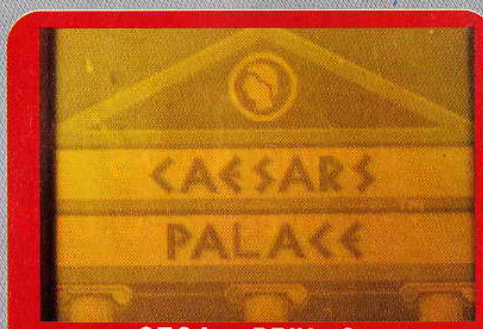




COMMENTAIRE

JULIAN

J'y ai joué pour la première fois dans l'avion de Chicago et je peux dire que je fus littéralement absorbé par ce jeu. Le blackjack est génial. Les jackpots, la roue de la fortune, le poker et la table de roulette sont aussi superbes. Caesar's Palace est un jeu incroyablement original et passionnant. Si vous pensez que les jeux de casino sont une perte de temps, essayez ce jeu, vous réviserez à coup sûr votre jugement.



SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	93%
GRAPHISME	90%
BANDE-SON	87%
JOUABILITE	92%
DUREE DE VIE	91%
INTERET	91%

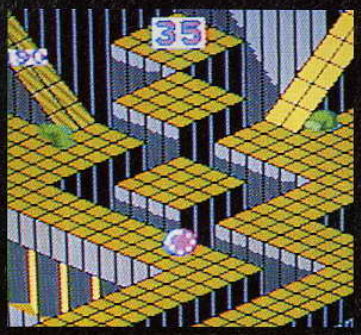
1 JOUEURS

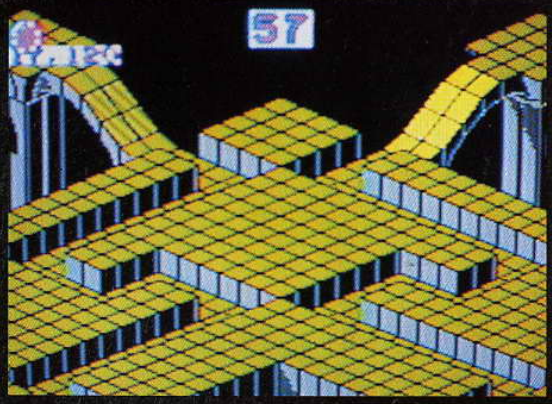
CARTOUCHE

MARBLE MADNESS

A l'école, pendant les récréations, il y a toujours des enfants qui jouent aux billes. Les gens d'Atari ont repris ce jeu pour créer une course de billes à travers des paysages en trois dimensions. Le but de chacune de ces courses est d'atteindre le drapeau final dans un temps limité. Mais le circuit est semé de pièges créés par les auteurs de Marble Madness. Chaque niveau a ses propres dangers que le joueur doit éviter. Il y a par exemple des apparitions de billes noires "mutantes" ou encore la flaque d'acide qui freine votre avance. Le contrôle de la bille est sans doute le défi le plus difficile. Elle se déplace en suivant le relief du paysage et les inclinaisons du décor. Elle a tendance à rouler vers les creux du sol. Dans les niveaux supérieurs, il existe des ponts élévateurs qui permettent de faire des sauts.
Cela ressemble à un véritable challenge ? Lancez-vous dans la course ! Marble Madness vous permettra de tester votre habileté à contrôler une bille.

▲ *Prenez les passerelles dans le bon ordre.*

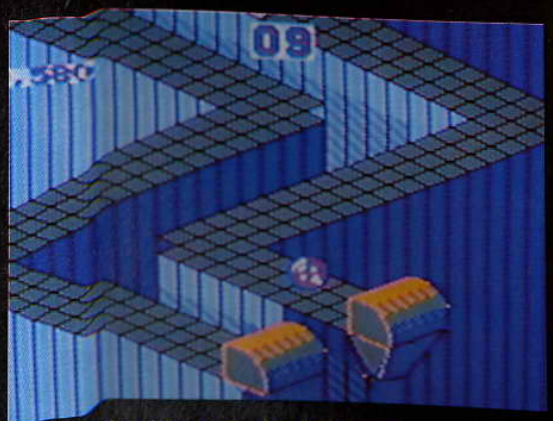




▲ *Prenez garde aux nombreuses chutes !*

DEUX BILLES VALENT MIEUX QU'UNE...

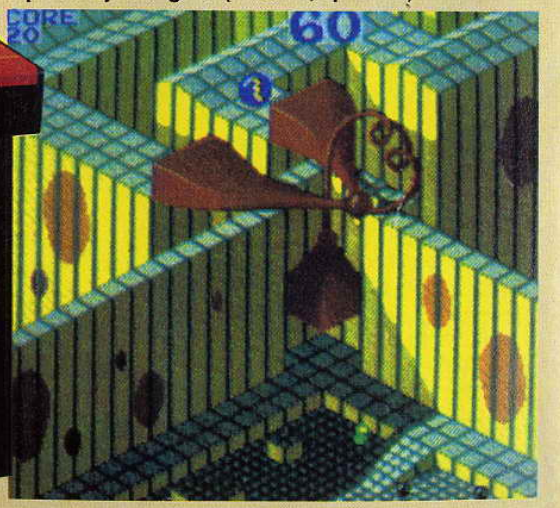
Pour plus de sensations, MB Games a prévu un mode deux joueurs. La manière de jouer ne change pas mais des points supplémentaires sont offerts au joueur qui franchit le premier la ligne d'arrivée !

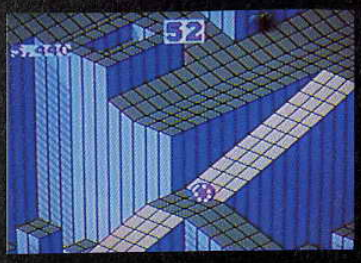


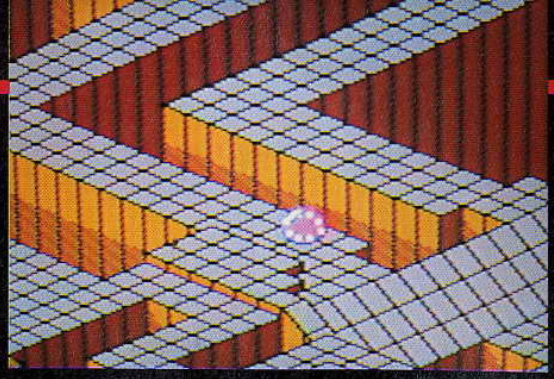
▲ *Cherchez le passage le plus court !*

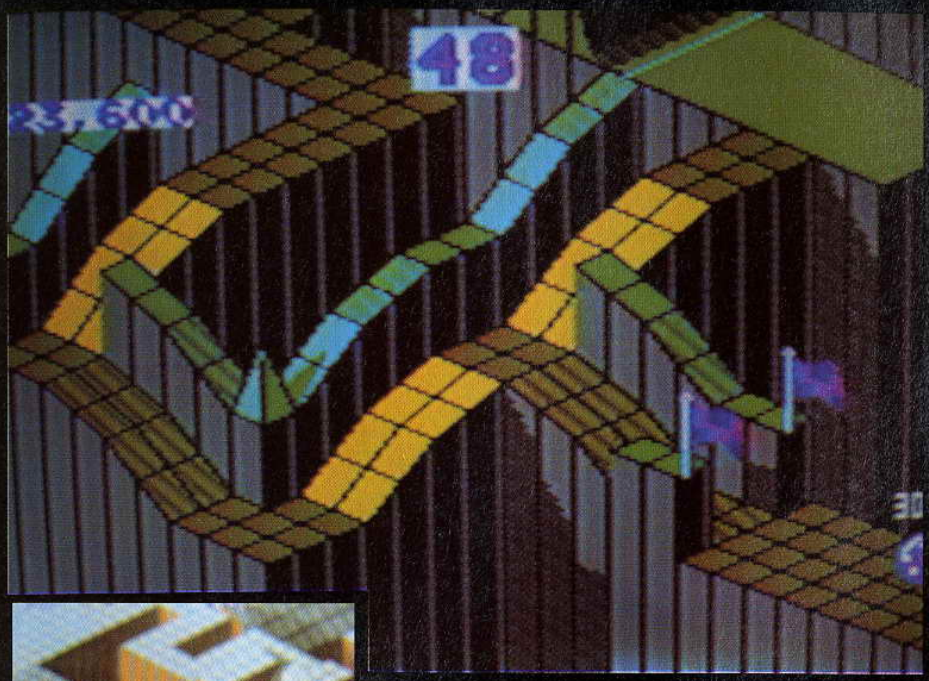
LE JEU D'ARCADE MADNESS

La borne d'arcade Marble Madness d'Atari a été une vraie "révolution" pour les fans d'arcade lorsqu'elle est apparue en 1984.
Comme la version sur console, elle comporte un mode deux joueurs simultanés. Chaque concurrent a son propre circuit sur lequel il dirige sa bille. La conversion Nintendo reprend les mêmes caractéristiques du jeu original (niveaux, sprites...).

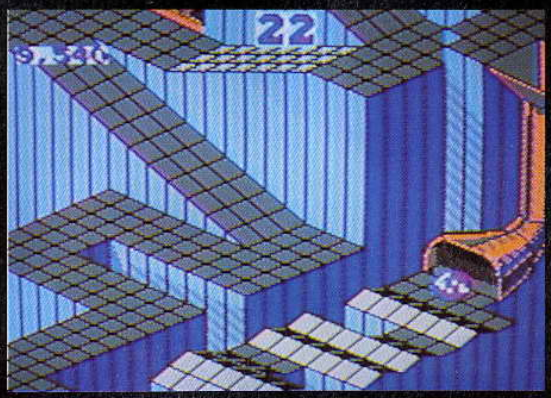




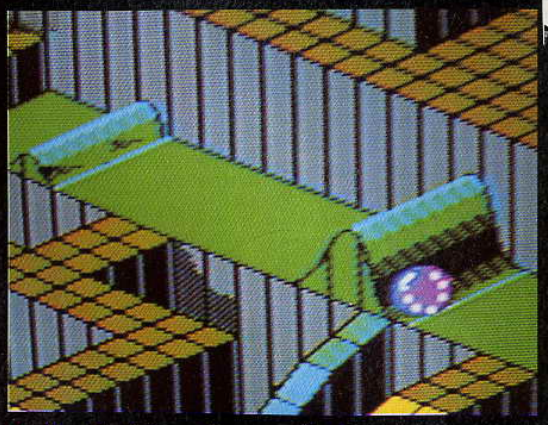




▲ Terminer la course en tête vous donne des bonus.



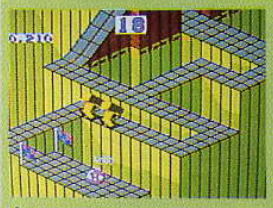
▲ Joliment dangereux le tracé, eh ?



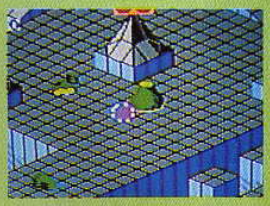
▲ Prendre le tremplin sans élan !

BILLES MEURTRIES

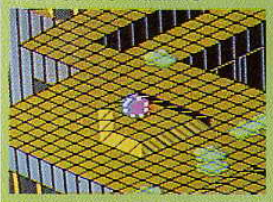
De nombreux ennemis se tiennent prêts à écraser votre pauvre bille. Chaque niveau contient ses propres ennemis et parmi eux vous trouverez les "aspirateurs" qui tentent de repousser votre bille, les "maillets" et toute sorte d'indésirables qui n'ont qu'une envie : vous avaler tout rond !



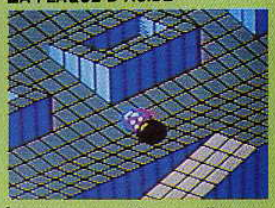
LES LOURDS MAILLETS



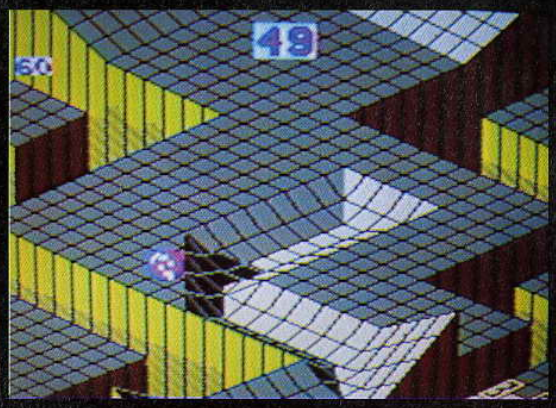
LA FLAQUE D'ACIDE



LES CRÉATURES "SUCEUSES"



LES BILLES DU "DIABLE"

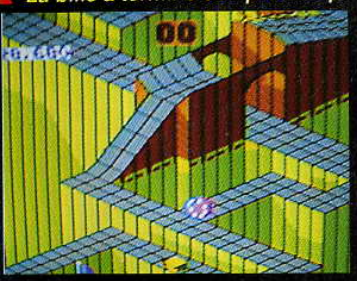


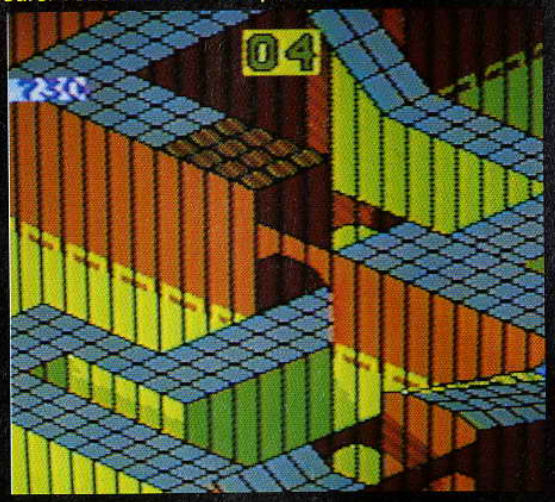
COMMENTAIRE

RICH

Marble Madness fait partie des jeux de conception tout à fait classiques que l'on prend plaisir à voir sur console Nintendo. Les graphismes et le son n'ont pas été modifiés par rapport au jeu d'arcade original. La jouabilité est tout aussi agréable. C'est la meilleure version de ce jeu auquel je n'avais jamais joué et qui bat à plate couture la version Amiga dans le domaine de la jouabilité. Le seul petit problème concerne le manque de niveaux. Six en tout ce n'est vraiment pas énorme. J'en avais déjà passé quatre lors de ma première tentative. Pourquoi Marble Madness a-t-il toutefois mes faveurs? C'est parce qu'il procure un tel plaisir que, même si vous terminez le jeu, vous y retournez uniquement pour passer de bons moments. Choisissez Marble Madness comme prochain jeu. Vous ne serez pas déçu !

▲ La bille a terminé son premier parcours. Vous obtenez 1 000 points.





BILLE SURVOLTÉE !

Votre bille profite d'une accélération de vitesse simplement en maintenant enfoncé le bouton A du joypad. Evidemment, le contrôle de la bille devient beaucoup plus difficile, mais la course peut ainsi être terminée avec plusieurs secondes d'avance. Ces accélérations sont aussi très utiles pour effectuer de plus grands sauts dans les niveaux supérieurs.

COMMENTAIRE

JULIAN

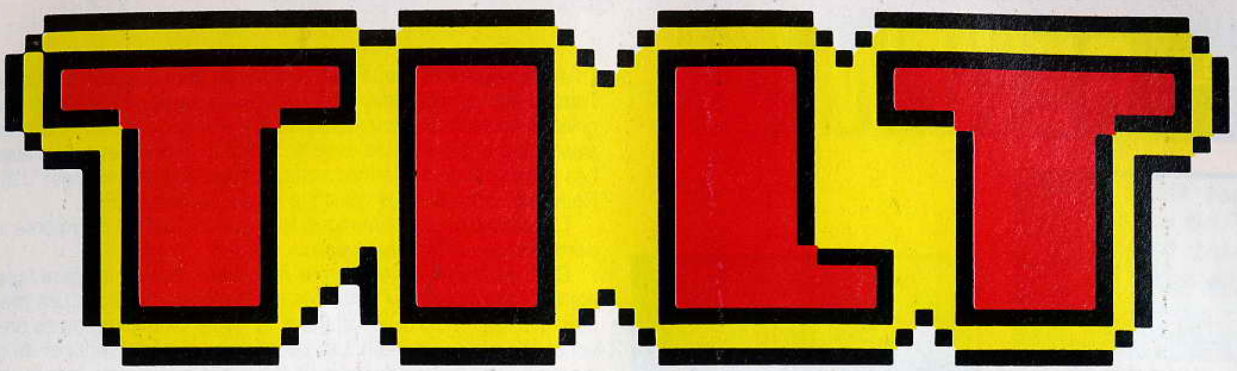
Lorsque je me suis rendu pour la première fois dans une salle d'arcade, j'ai eu l'énorme chance de jouer à Marble Madness. Cette conversion a gardé toutes les caractéristiques du jeu original, graphismes et sons. La jouabilité est identique ainsi que toutes les finesses et mouvements que l'on pouvait trouver sur la borne d'arcade. L'unique petit reproche que je peux faire à Marble réside dans le nombre limité de niveaux. Il n'est vraiment pas difficile de finir les six. Cependant après avoir terminé le jeu, je l'ai refait de nombreuses fois afin d'améliorer mes scores. En plus, le mode à deux joueurs est une franche rigolade ! Si vous ne retrouvez plus les billes de votre enfance, allez les chercher dans Marble Madness !

EDITEUR : MB GAMES
PRIX : D

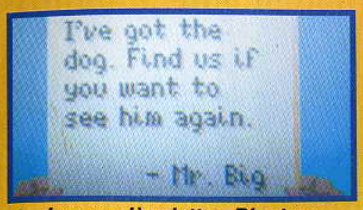
DISPONIBILITE : IMMINENTE
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN
NOMBRE DE VIES : INFINIES
OPTION CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : FACILE

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**79%**
Moyennement réussie...	
GRAPHISME	**87%**
Le décor en trois dimensions est superbe avec des sprites de taille agréable, parfaitement adapté sur console.	
BANDE-SON	**81%**
Une fois de plus, identique au jeu original avec de bons airs et des effets moyens.	
JOUABILITE	**93%**
Dès le début, le contrôle de la bille se passe sans problème. On est tout de suite dans le bain.	
DUREE DE VIE	**82%**
Seulement six niveaux, mais cela reste un bon jeu. Le mode à deux joueurs vous donnera envie de recommencer de nombreuses fois.	
INTERET	**85%**
La conversion est une réussite totale : son, graphismes et jouabilité sont excellents.	



EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX DES LE 25 NOVEMBRE. 28 F.



▲ *La première lettre. D'autres suivront qui vous donneront de précieux renseignements.*

▲ *Pour atteindre l'ennemi il faut sauter et tirer en même temps. Soyez synchronisé.*

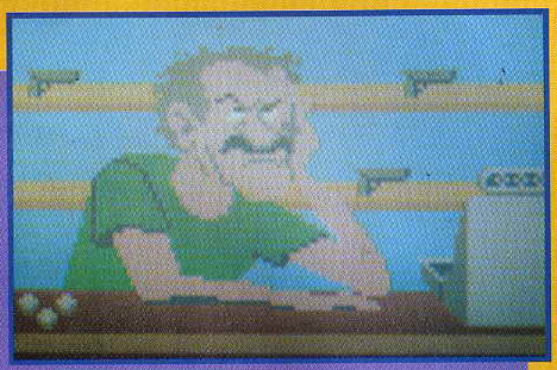
Imaginez la scène : vous êtes en train de faire des câlins à votre chien adoré quand, tout à coup, une main aveugle se saisit de l'être cher que vous étreigniez avec passion. Vous assistez à la scène de l'enlèvement, impuissant. avant de prendre la route avec son "butin", le ravisseur vous laisse une lettre. Les yeux embués de larmes vous en prenez connaissance: "J'ai votre chien. Retrouvez-nous si vous voulez le revoir. Signé : Mr Big".

L'aventure peut commencer. Plein de courage et de volonté vous parcourez les différents niveaux.

Dans ce jeu mi-plates-formes mi-action, vous devez faire face à deux sortes d'obstacles : les monstres et les pièges du décor. Les premiers peuvent surgir du ciel (les oiseaux lanceurs de boules) ou se dresser devant vous, une arme à la main. Les seconds se matérialisent par de grosses pinces ou des mares de boue. A chaque fois que vous êtes touché, vos points d'énergie baissent. Le temps joue contre vous. En utilisant certains éléments du décor (arbres, poteaux, caisses...) vous évitez les ennemis. Mais la meilleure solution est encore de leur tirer dessus. A certains endroits (à vous de les trouver...) vous pouvez acheter de nouvelles armes, des boucliers, du temps...Ces achats se paient en dollars. L'argent se trouve tout au long des niveaux.

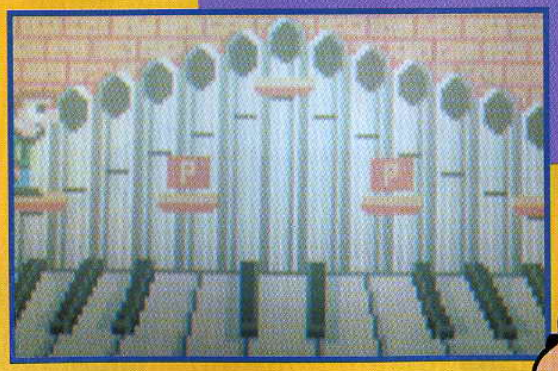
SCRAPYARD DOG

Perché sur la pancarte, ne vois-tu rien venir ? J'entends le battement des ailes des oiseaux pondeurs... Attention !

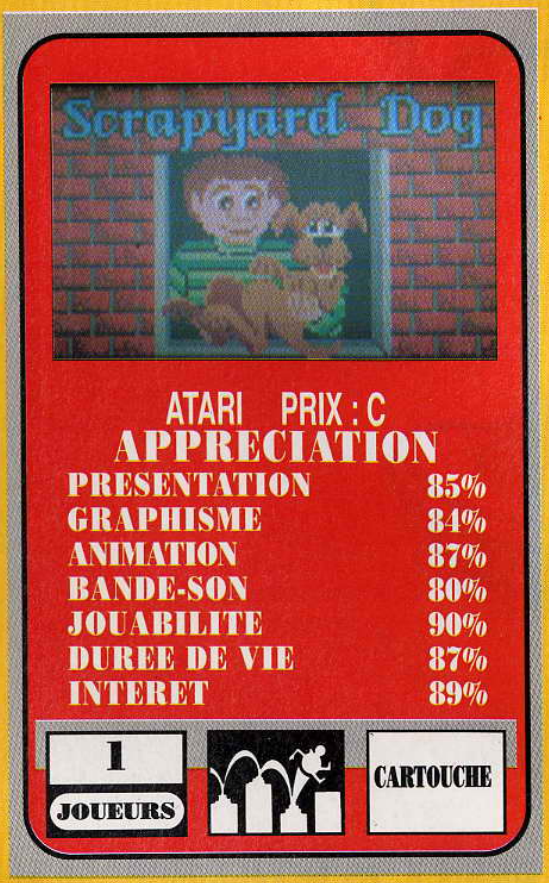


DES PIECES SECRETES.

Pour y entrer il faut monter sur certaines caisses et se baisser. Le marchand qui semble s'ennuyer vous vend des tas de choses intéressantes : armes aux munitions limitées, bouclier, temps supplémentaire...Mais vérifiez que vous avez assez d'argent pour payer... La salle de musique vous demande de recomposer un morceau. Mélomanes à vos claviers !



▲ *Des tas de ferraille pour unique décor. Tous les recoins sont à examiner.*



COMMENTAIRE

NAVARRO

A l'image de l'excellent Twin World sur micro, Scrapyard Dog allie parfaitement plates-formes et action. Les pièces secrètes offrent des mini challenges (comme par exemple le jeu des gobelets). On ne s'ennuie pas une minute. Les décors sont variés et au fur et à mesure du jeu on découvre de nouvelles possibilités pour passer tel ou tel obstacle.

CHASE H.Q.

Au volant de votre bolide made in America, vous pourchassez les chauffards de Los Angeles. Pour chaque mission (cinq en tout), le central de police vous donne des indications sur le fuyard et sur son véhicule. Le problème c'est que vous n'êtes pas seul sur les routes. D'innocents conducteurs sont les premiers obstacles à éviter. Si vous les percutez vous perdrez de précieuses secondes. Vous devez aussi vous méfier des mauvaises herbes, rochers, cactus et pylones téléphoniques. La distance qui vous sépare du fuyard est indiquée sur le tableau de bord. Dès que vous êtes à quelques mètres de lui, la sirène retentit. Mais ce n'est pas suffisant pour qu'il s'arrête. Vous devez lui rentrer dedans, par derrière ou latéralement afin que sa voiture prenne feu et qu'il ne puisse plus avancer. En utilisant le turbo vous aurez sûrement plus de chance de remporter cette partie d'autos tamponneuses, mais le turbo s'use quand on s'en sert et ne peut être activé que trois fois. Un système de vies continues (au nombre de quatre) vous permet de poursuivre la course à l'endroit où vous êtes arrêté et de repartir avec un plein de secondes. Des tas de points sont à rafler : pour chaque déplacement, pour la pulvérisation du fou du volant et tous les points bonus pour le temps, la mission réussie, etc.

▲ *Le central envoie la description du véhicule à arrêter.*
Les décors changent à chaque niveau. Ne vous y trompez pas, les obstacles sur la route sont nombreux. ▼

▶ *Les touffes d'herbes "cassent" votre vitesse. Si possible, évitez-les !*

COMMENTAIRE

AXEL

Chase H. Q. a déjà connu succès et gloire. Conçu à l'origine pour les salles d'arcade, il est devenu une référence dans le domaine de course de voiture/arcade sur micro. Aujourd'hui on le retrouve dans le ventre d'une Gameboy, très à l'étroit. Il a perdu de sa superbe. Animation et graphisme sont désolants de pauvreté. Les réactions de la voiture sont surprenantes notamment lorsque vous percutez un autre véhicule : elle part systématiquement dans les décors. De plus, il est extrêmement difficile de jeter un coup d'œil sur le tableau de bord beaucoup trop chargé et, en même temps, de piloter en évitant les obstacles. Le seul point intéressant à mon sens réside dans le choix du type de conduite : il existe deux modes de pilotage qui n'utilisent pas les mêmes touches. Chase H. Q. donne la preuve que tout ancien succès sur micro ne devient pas forcément une adaptation réussie sur console !

▲ *La route à droite vous éloigne de votre objectif.*

LE TABLEAU DE BORD

DAMAGE : dégâts subis par le fuyard.
DISTANCE : le nombre au-dessus indique la distance qui vous sépare de votre cible.
SPEED : bloquée à 159 mp/h vous pouvez atteindre une vitesse supérieure grâce aux trois turbos.
TIME : le temps qui vous reste. Un système de vies continues vous permet de reprendre là où vous êtes arrêté. Les autres chiffres correspondent aux points bonus que vous obtenez en dépassant les voitures.

TAITO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	82%
GRAPHISME	65%
ANIMATION	60%
BANDE-SON	65%
JOUABILITE	60%
DUREE DE VIE	50%
INTERET	52%

1 JOUEURS

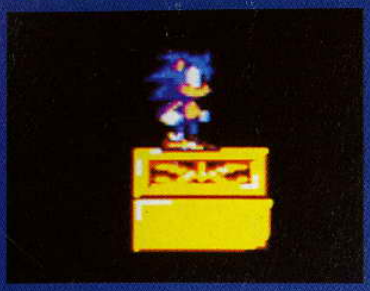
CARTOUCHE

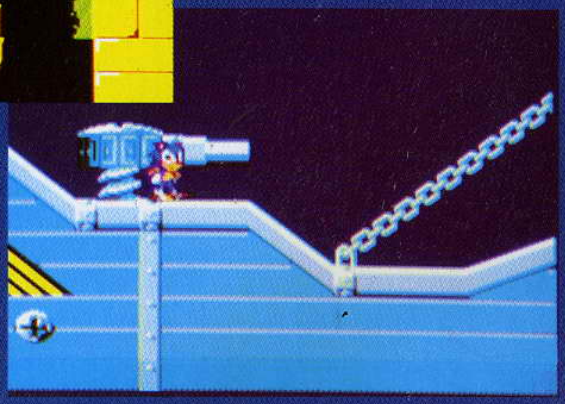
PREVIEW

Fort de son succès remporté sur Megadrive, Sonic, le hérisson bondissant, a élu domicile chez la grande sœur Sega, La Master Sega. Qui s'en plaindrait ? Sûrement pas les possesseurs de la 8 bits. Chaussé de ses baskets de jogger fou, les épines hérissées vers l'ennemi, Sonic part libérer les animaux de la forêt, transformés en créatures d'acier par un cruel savant. Un scénario ultra classique pour un jeu plein de... piquant ! Le meilleur moyen d'anéantir les monstres est de se mettre en boule dans tous les sens du terme. A partir de là, plus rien ne lui résiste: guêpes tueuses, crabes, robots... Mais si vous pensez qu'il suffit de se lancer tête baissée dans la bagarre vous avez tout faux. Parmi les six niveaux, subdivisés chacun en trois stages, la réflexion est au cœur de l'action: passages secrets à ouvrir, blocs de pierres à déplacer intelligement, raccourcis à découvrir... D'autre part, un sens aigu de la synchronisation est vivement conseillé : sauts de passerelles, franchissement de ponts branlants... Son énergie, Sonic la puise dans ces anneaux d'or. Ils le protègent contre un faux pas ou une attaque ennemie. Dès qu'il se fait toucher, ses anneaux s'éparpillent. Sa vie ne tient plus alors qu'à un fil à moins qu'il ne soit parvenu à en ramasser très vite. Et ainsi de suite... Par ci par là, il trouve des bonus qui lui redonnent du courage : dix anneaux d'un coup, un bouclier, une invulnérabilité et une vitesse "super sonic". Avec cette adaptation, Sega a marqué des points précieux face à son éternel concurrent Nintendo et sa Nes.

Le premier niveau. Pour récupérer les bonus, il faut sauter dessus. Le palmier peut parfois révéler des trésors. A vous de vous accrocher aux branches ! Le ressort vous renvoie d'où vous venez. On appréciera au passage la vitesse du scrolling latéral ! Certains ressorts vous catapultent vers le haut où des anneaux attendent d'être ramassés. Les pièges, dès le début, sont nombreux : atteindre la passerelle mobile sans tomber requiert une bonne agileté. Le crabe envoie des balles incandescentes ;

La jungle. Sous l'eau ou sur des ponts de lianes ? Sonic doit chercher le meilleur passage. Plusieurs chemins existent pour arriver à la fin des niveaux. Mais de toute façon les pièges et les ennemis seront toujours là pour vous faire perdre vos anneaux d'or.





Sonic ferait bien de revenir sur ses pas pour ramasser les anneaux avant de prendre la pente "glissante". Malgré les capacités limitées de la Master, les décors sont parfaitement réussis.

On trouve de nombreux "ascenseurs" de briques ou de fer à travers les niveaux. Les fans de plates-formes en auront pour leur argent.

L'un des derniers niveaux. Ici, ce ne sont pas les monstres les plus dangereux mais les éléments du décor comme les canons, les scies mobiles, les geysers de flammes... De plus les bonus se raréfient.

SEGA CONTRE SEGA !

Megadrive contre Master System ? Tetris contre ses clones ? Mike Tyson contre mon grand frère ? A première vue ces comparaisons sont disproportionnées. Pourtant Sonic sur Master System n'a pas à rougir de son transfert. La rapidité de son animation et sa jouabilité sont très proches de la version originale. Toboggans, ressorts, grandes roues le font décoller à travers l'écran de manière époustouflante. L'effet d'inertie (il met quelques secondes avant de démarrer et, à l'inverse, il lui faut un certain temps avabnt de pouvoir s'arrêter) n'a pa été oublié. Evidemment les seize couleurs choisies parmi soixante-quatre et les trois voix sonores de la 8 bits ne peuvent pas rivaliser avec les 256 couleurs et les dix voix stéréo de la Megadrive. Malgré cela, l'ambiance très particulière que les décors des différents niveaux (forêt, ruines, "flipper", aquatique, "technologique" et labyrinthe) impriment à ce jeu, reste tout à fait prenante. Alors Master ou Megadrive ? Disons plus tôt: Sonic ou Sonic ?

SEGA PRIX : N.C.

DISPONIBILITE : NOVEMBRE
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : A ACQUERIR
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : HYPER ... SONIC !

1 JOUEURS

CARTOUCHE

BOULDER

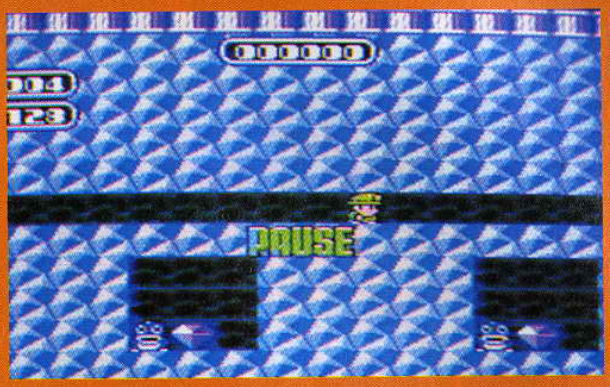
Nous vous en avions déjà montré quelques écrans, mais voici maintenant le test, manette en main, du classique entre les classiques, le "programme-culte" par excellence : l'éternel Boulder Dash ! Vous pouvez nous croire, l'examen a été exhausif et sévère : pour la bonne raison que la version NES reprend exactement les 24 tableaux du Boulder I original sur micros, que nous avions déjà passé des jours et des mois à les résoudre ! D'ailleurs, plusieurs tableaux admettent différentes solutions, et certains testeurs se disputent encore pour savoir laquelle est la plus élégante... Bref, on est "accros" !

Dans l'ensemble, la version NES est très bonne. Les graphismes sont nets et efficaces, et l'animation, bien que sommaire, est juste comme il faut : n'oublions pas que, malgré les apparences, Boulder est plus un jeu de réflexion qu'un jeu d'arcade ! L'essentiel donc est que les écrans soient très lisibles, et c'est le cas.

La cartouche comporte cependant deux faiblesses. D'abord, le contrôle du personnage, Rockford, est un peu trop rapide, ou nerveux. Si bien qu'il est difficile de faire à coup sûr de très petits déplacements de la longueur d'un carré de terre. Or, Boulder nécessite du travail de précision... Avec de l'entraînement, ce défaut s'estompe quand même. Seconde faiblesse : le système de mot de passe se contente de vous faire reprendre le jeu dans le monde où vous vous trouviez. Or chaque monde comporte quatre villes (tableaux complètement distincts) qu'il faut toutes explorer pour passer au monde suivant. Donc, si vous arrêtez après n'avoir résolu que trois villes, il faudra recommencer le monde entier... Pénible et injuste quand on sait le temps que réclament certains tableaux !

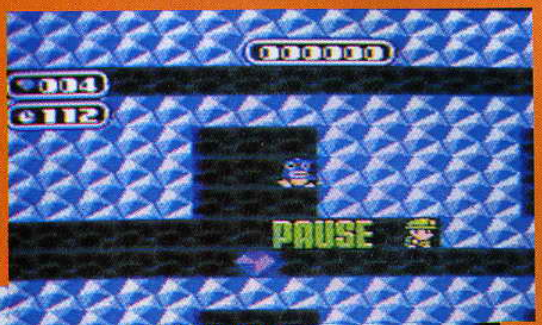
Monstres et rochers sur la tête : c'est trop pour le pauvre Rockford !

UN PEU DE STRATEGIE



D'abord un couloir circulaire... ➜

← ... puis des passages intermédiaires...



Tout droit, c'est toujours tout droit ! ➜

← ... et en position pour la grande course !

Les monstres sont partis, reste à ramasser calmement les diamants. ➜

DASH

COMMENTAIRE

ROCKET

Enfin un jeu qui met en valeur mon intelligence supérieure ! J'ai même passé la ville n°2... mais du monde 1... Non, c'est une cartouche formidable. Aussi neuve, aussi originale, aussi tactique, aussi passionnante que Lemmings. Et pourtant, le programme a six ou sept ans, me dit-on... Peu importe. Pour moi, c'est une découverte, et cette cartouche vá faire un malheur.

▲ *D'abord, on creuse un grand trou où les monstres iront se perdre...*

▲ *Rockford dans les starting-blocks !*

MANŒUVRE PERILLEUSE

Go ! A pleines jambes vers le haut, sans se retourner ! ▼

Les monstres sont dans la nature... Bonne récolte de diamants ! ▼

LE PRINCIPE DU JEU

Bref rappel : vous déplacez un homme-taupe, Rockford, sous terre. Il creuse son chemin pour ramasser un certain nombre de diamants, avant de pouvoir changer de tableau. Il rencontre toutes sortes de créatures diaboliques, qui utilisent ses propres tunnels pour le poursuivre. Le mouvement de ces créatures est mécanique, et il faut le comprendre... Des rochers qui s'éboulent et peuvent aider ou fracasser Rockford compliquent le jeu jusqu'à la folie. Réflexes, réflexion, et sang-froid : impitoyable.

EDITEUR : NINTENDO
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 4
OPTION CONTINUE : MOTS DE PASSE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : HONNETE

1 JOUEURS | CARTOUCHE

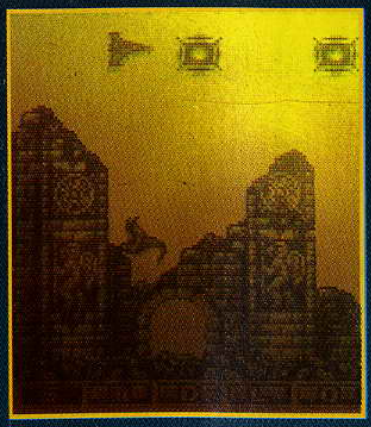
PRESENTATION	**75%**
Carte des mondes pratique, mais manque d'options. Le manuel français est très bon.	
GRAPHISME	**80%**
Rien qui coupe le souffle, mais une sacrée ambiance !	
ANIMATION	**74%**
Pas essentielle pour ce type de jeu.	
BANDE-SON	**72%**
Discrète, mais effrayante : rochers qui tombent, grossissement de l'amibe...	
JOUABILITE	**78%**
Le principe de jeu est sublime, les contrôles auraient pu être plus fins.	
DUREE DE VIE	**96%**
Envoyez-nous un petit mot quand vous aurez fait toutes les villes en ramassant tous les diamants...	

INTERET 96%

Le "programme-culte" des années 80 sur console : pas une ride, toujours aussi captivant ! A quand l'adaptation du II, du III, du IV ?

REVIEW

Abord du dernier-né des vaisseaux spatiaux de combat, vous devez libérer le monde des envahisseurs. Cinq niveaux en tout pour prouver que votre réputation de chasseur n'est pas surfaite. Avant de faire parler les armes, un entraînement peut être utile. L'unique différence avec le réel combat est que l'option vie continue infinie est absente des scéances d'entraînement. Le vaisseau bien en main, vous commencez votre mission. La préparation du vaisseau passe par le tableau des options : choix du niveau de difficulté, allumage du tir automatique (indispensable pour préserver vos petits doigts !), reconfiguration du bouton de tir, sélection des musiques et du type d'arme que votre véhicule utilisera. Les combats commencent par une mini simulation de conduite de vaisseau où vous devez slalomer entre des sortes de météorites. Les tirs, dans ce cas, ne servent à rien. Talonné par une monstrueuse machine, vous n'avez pas le temps de réfléchir. Seuls de bons réflexes vous feront sortir de cette première étape. Ensuite, c'est le schéma classique de tout combat spacial : de tous côtés on vous tire dessus. Vous ramassez des pastilles de super pouvoir lorsque vous abattez certains ennemis. Attendez d'en avoir un nombre conséquent pour les utiliser.



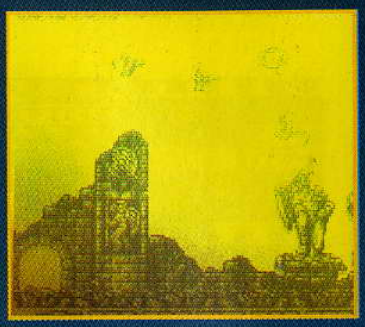
STRATEGIE ET COMBAT

En bas de l'écran de jeu, les lettres représentent les différentes armes. Elles sont rangées par ordre de puissance.

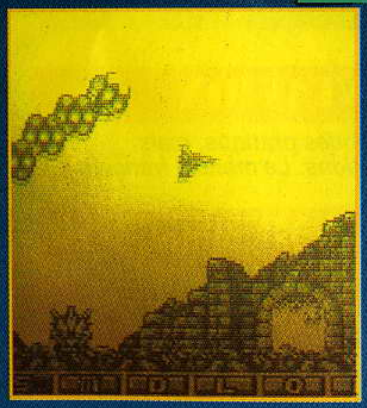
S: tirs soutenus
M: tirs et bombes
D: tirs en diagonale et bombes
L: cercles de feu
O: bouclier et tirs laser
F: super bouclier et super tirs laser

La première pastille que vous ramassez allume la lettre S. Pour utiliser cette arme il faut appuyer sur la touche B. La deuxième pastille correspond à la seconde lettre et ainsi de suite. Ce qui est vraiment efficace c'est d'emmagasiner le plus grand nombre de pastilles pour obtenir une super arme. Mais attention : si vous activez le bouton B à chaque pastille ramassée, votre puissance de tir restera au niveau le

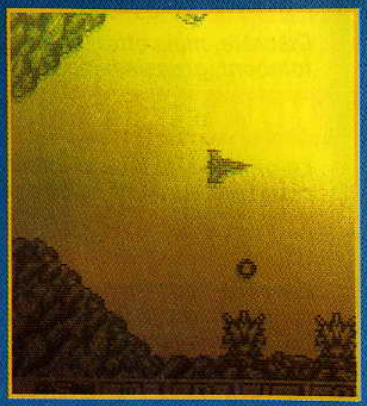
NEMESIS



Sauve qui peut !! Ils attaquent de toute part !



L'une des nombreuses chenilles. Soit vous les évitez, soit vous utilisez le bouclier pour les détruire.



Si vous n'avez pas de bombes, il faut tirer en rase-motte pour anéantir ces "robots" cracheurs de feu.

COMMENTAIRE

NAVARRO

Nemesis est une petite merveille ! Sa jouabilité exemplaire, ses décors très soignés, son animation extrêmement fluide et souple (scrolling latéral) et surtout son côté stratégique donnent une nouvelle dimension aux shoot-them-up. Les options sont assez nombreuses pour que l'ennui ne s'immisce insidieusement dans nos esprits fiévreux. Mais même au niveau facile, le jeu demeure ardu. Enfin, si vous ne parvenez pas à passer les premiers obstacles, vous pourrez toujours vous consoler en écoutant les nombreuses musiques du jeu. Un jeu de toute beauté et techniquement parfait.

KONAMI PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	85%
GRAPHISME	91%
ANIMATION	90%
BANDE-SON	86%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	90%
INTERET	92%

1 JOUEURS

CARTOUCHE

GEAR STADIUM

REGLES DU JEU

LE TERRAIN a la forme d'un grand losange dont chaque angle est une "base", le tout entouré par un plus vaste espace de jeu.
LES JOUEURS font partie de deux équipes qui à tour de rôle deviennent attaquants (batteur, et 5 ou 9 coureurs) et défenseurs (lanceur, rattrapeurs).
LE BUT DU JEU : les coureurs de l'équipe attaquante doivent parcourir le périmètre du losange avant que la balle, frappée par le batteur, ne revienne dans les mains du rattrapeur. Les "bases" sont utilisées par les coureurs comme station s'ils jugent qu'ils ne parviendront pas à destination avant que la balle ne revienne. Le batteur doit tout faire pour envoyer la balle le plus loin possible. Le lanceur a intérêt à ce que la balle ne puisse pas être renvoyée par le batteur. Si les rattrapeurs arrivent à "gober" (avec leurs mains !) la balle, les coureurs sont "out" et quittent l'espace jeu.
LES POINTS : un point à chaque fois qu'un des coureurs parvient à destination. Si le batteur rate la balle trois fois de suite, les équipes changent de rôle.

Jouer au base-ball n'est lus seulement l'affaire des Américains, certains Japonais sont aussi conquis. Ce sport demande un bon sens de la stratégie. Ici, vous choisissez parmi quatorze équipes celle que vous allez diriger ainsi que l'équipe adverse à rencontrer (neuf ou cinq joueurs).L'action a lieu soit sur terre battue (surface rapide) soit sur terrain en herbe (sol mouillé). Une fois en place il faut déterminer quel sera votre premier batteur : gaucher ou droitier ? Les coups de batte se donnent en utilisant les flèches du joypad et le bouton 2. Lorsque vous devenez défenseur, la touche 1 sert pour sauter, les flèches de direction à se déplacer pour rattraper la balle. A tout moment, vous pouvez changer vos joueurs de position. Par exemple c'est à votre tour d'attaquer : choisissez votre batteur le plus puissant en appuyant sur "start" et le bouton 2. La notice, en japonais, pose des problèmes de compréhension au début. Mais à force d'y jouer vous parviendrez à reconnaître les caractéristiques de chacun et pourquoi pas à triompher.

La balle doit revenir dans les mains du rattrapeur situé à droite de l'écran. Pendant ce temps les coureurs tentent de rejoindre leurs "bases".

L'écran de présentation des équipes. On ne peut pas dire qu'il y ait une recherche graphique intéressante !!

Un coup à droite, un coup à gauche. Soyez synchronisé. Examinez avec attention la position du lanceur à l'intérieur du cercle.

NAMCOT PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	45%
GRAPHISME	46%
ANIMATION	75%
BANDE-SON	60%
JOUABILITE	54%
DUREE DE VIE	62%
INTERET	61%

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

COMMENTAIRE

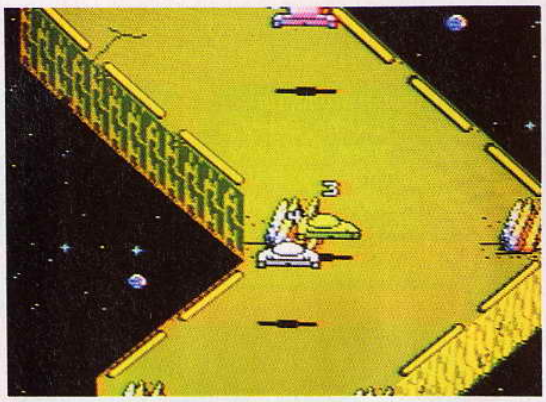
AXEL

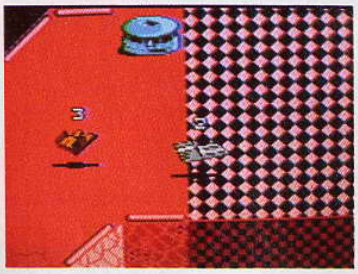
La jouabilité est loin d'être irréprochable : il faut courir et relancer la balle en la dirigeant dans un temps limite en utilisant les flèches de direction et la touche 2 ! Tout cela manque de précision. La difficulté n'est pas toujours bien dosée. Cela dit le mode deux joueurs (avec deux Game Gear) est beaucoup plus intéressant. Gagner contre l'ordinateur est extrêmement difficile. L'animation est correcte mais les décors sont peu variés. Enfin un bon point pour le système de mot de passe qui permet de reprendre la partie à l'endroit où vous l'avez laissée.

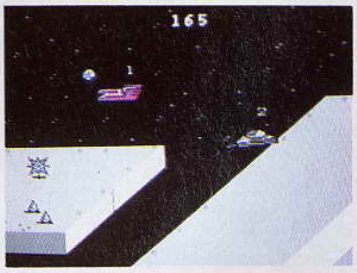
GALAXY 5000

Votre passion dans la vie ? La vitesse! Vous avez soif de sensations et d'émotions fortes notamment quand il est question de sports violents. Galaxy 5000 est fait pour vous. C'est la course futuriste de cette fin de xx° siècle.

L'action se situe sur des circuits spécialement construits dans l'espace, au-dessus de chaque planète de notre système solaire. Les transports sont les plus rapides jamais connus par l'homme. Les blindages des vaisseaux spatiaux ont été construits pour offrir la plus grande puissance dans des conditions extrêmes. Ces engins sont aussi équipés de caractéristiques de saut qui vous permettent de quitter la piste sur quelques mètres, afin d'éviter les terrains accidentés (les mines par exemple) ou de prendre des raccourcis. Il y a quatre courses par niveau. Les difficultés sont progressives à chaque nouvelle course. Les dangers qui se présentent sont de plus en plus redoutables et les puissantes armes des ennemis, comme les canons, se dressent devant vous, prêtes à faire voler en éclats votre aéronef. Maintenant, vous savez ce qui vous attend ! Vous considérez-vous assez fort pour affronter la course que vous propose Galaxy 5000 ?



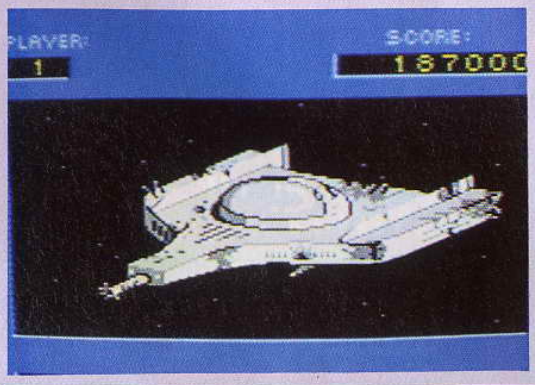


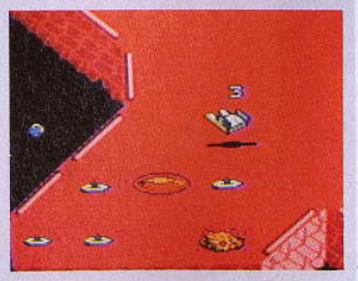


▲ *La grille de départ terrestre !*

RÉPARER OU REMPLACER ?

A la fin de chaque course, vos points s'ajoutent à votre compte et un écran de crédits apparaît. Ici vous pouvez acheter un nouvel engin ou réparer le vôtre. L'écran de réparation est tout à fait original : un graphisme représente l'étendue des dégâts et au fur et à mesure que vous utilisez votre argent, les réparations s'effectuent.





▲ *Faites attention aux mines "tueuses"!*

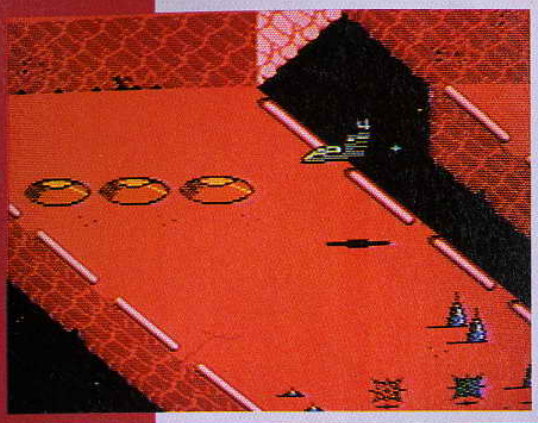
▲ *La piste se lézarde !*

COMMENTAIRE

Quoiqu'à première vue il ne paie pas de mine, Galaxy 5000 est une réussite! Le début est assez facile mais par la suite tout devient plus ardu, et ce pour mon plus grand plaisir! Contrairement à RC Pro Am qui était un jeu similaire mais devenait ennuyeux après quelque temps, Galaxy 5000 offre une réelle progression en vous permettant de voler sur plusieurs véhicules différents. Les courses sont de plus en plus dangereuses. Au fur et à mesure que vous progressez, vos adversaires sont plus coriaces. Ils bondissent de façon démente de tout côté et vous forcent à commettre des fautes de pilotage. Les écrans de présentation montrant le vaisseau spatial sont un peu en dessous de ce que l'on pouvait attendre mais on les oublie vite lorsque l'on regarde les autres graphismes du jeu. L'animation est rapide et fluide. Les sons échantillonnés ("Escuse me!", "Watch it!" et "Wah-Waiiieeee!") sont parfaits. Activision a ici réalisé la meilleure course sur Nintendo et je vais avoir beaucoup de mal à attendre la sortie de leurs prochains jeux, Die Hard et Ultimate Air Combat.

LES ACCIDENTS DE LA COURSE !

Chaque niveau est progressivement plus difficile. Les circuits sont de plus en plus accidentés. Faites attention aux canons laser, aux pistolets éclairants, aux tirs de bazookas, aux trous noirs et aux piques mortelles! Gardez votre doigt au-dessus du bouton de saut pour être prêt à éviter tous les pièges.



▲ *Il y a des tas de pièges dans les coins de la piste. Un seul contact avec l'un d'eux et c'est la fin !*

AMÉLIOREZ VOTRE ENGIN

Vous débutez la partie avec un Tomahawk mais si vous récoltez assez d'argent (en gagnant des courses) vous aurez l'occasion de transformer votre véhicule. Le premier engin que vous pouvez acheter est le Crusher, un vaisseau lourdement blindé, qui coûte 100 000 crédits. Le plus puissant des vaisseaux est le Stiletto meurtrier. Armés de bombes et de tirs latéraux, il est vraiment meurtrier. Si votre nouveau engin est détruit, il est toujours possible de reprendre l'ancien. Bien évidemment, il faut veiller à ce qu'il soit en bon état de marche !

COMMENTAIRE

Galaxy 5000 est une sorte de version trois dimensions de F-Zero sur Nintendo, avec en plus les frissons, les chutes et les sensations garantis. La vitesse du jeu est sûrement l'aspect le plus impressionnant (faites des pressions rapides vers le haut du joypad et vous verrez ce que je veux dire!). Essayez de vous montrer plus futé que les autres concurrents en utilisant avec ruse les raccourcis. C'est le deuxième aspect séduisant de ce jeu. Considérez la bonne jouabilité alliée à la possibilité de jouer à deux simultanément et vous obtenez un grand jeu que tous les as des circuits rafleront dès qu'ils le verront dans les rayons des magasins.

EDITEUR : ACTIVISION
PRIX : D

DISPONIBILITE : IMMINENTE
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 91%
Les écrans de présentation sont très bien réalisés. Celui qui indique les réparations est une vraie réussite.

GRAPHISME 89%
Les décors en arrière plan sont excellents et les engins sont très beaux. Le scrolling est un peu saccadé mais on ne s'en rend plus compte avec la vitesse.

BANDE-SON 92%
Il y a plein d'effets sonores et la musique est vaguement inquiétante...

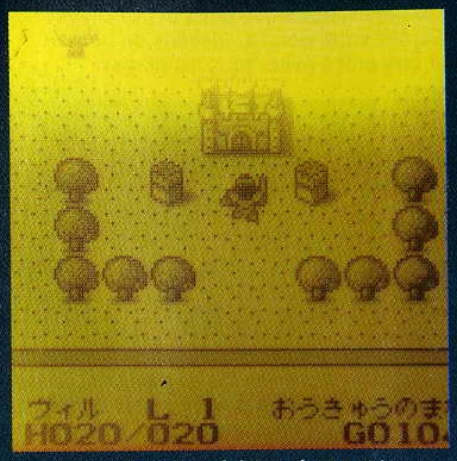
JOUABILITE 91%
La combinaison entre la compétition et les nombreuses explosions ennemies procure un véritable plaisir.

DUREE DE VIE 91%
Ce jeu est tellement prenant que vous y jouerez très longtemps.

INTERET 91%
Une des courses les plus rapides et les plus jouables sur consoles.

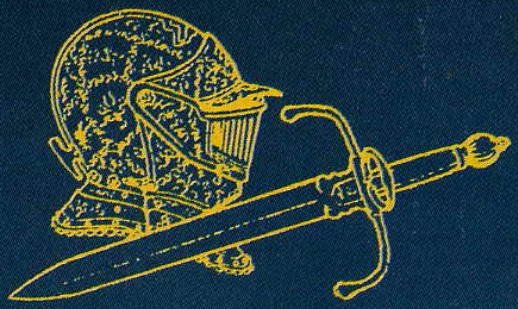
Knight Quest

Fièrement armé de son épée et plein de courage, le jeune héros part libérer la région des forces maléfiques. Elles ont pris la forme de monstres repoussants dont la férocité n'a d'égal que la laideur. Diables ailés, masses gélatineuses rampantes, gnomes ventrus et autres escargots géants sont les hôtes de ces lieux malveillants. A chaque rencontre (et elles sont nombreuses) c'est l'affrontement. Chaque monstre est doté de points de vie et de points de force. Vous même, au départ, en avez quarante répartis équitablement en deux. Malgré votre courage, il est préférable d'éviter certains adversaires. Ils ne sont pas toujours d'accord et vous le font savoir en vous poursuivant. Si, en revanche, vous estimez être assez fort pour les vaincre, vous choisissez parmi quatre techniques de combat. Selon vos forces et celles de vos adversaires les coups portés auront un impact différent.
A tour de rôle vous combattez jusqu'à la mort. Victorieux, vous êtes récompensé en argent à dépenser dans les chaumières où vous pouvez acheter bouclier de feu, épée puissante, potions diverses et salvatrices, de quoi vous préparer pour les futurs combats. Une fois mort vous reprenez la partie avec le même nombre de points (vie et force) que ceux que vous aviez avant de mourir. Certains passages (sortes de labyrinthes à plusieurs routes) requièrent rapidité et réflexion. En effet, lorsque trois ou quatre monstres s'approchent de vous il est possible, en jouant avec les éléments du décor (pierres, arbres...), de passer à côté d'eux sans livrer bataille.



▲ *Le début du jeu. Ici pas de monstres, mais des boutiques pour s'approvisionner. Votre solde est affiché en bas.*

La carte des lieux s'affiche dès que vous appuyez sur la touche "start". Votre progression est matérialisée par un cœur.



▲ *Bouclier, épée, fiole... tout ce qu'il faut pour faire de vous un super combattant.*

TAITO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	80%
GRAPHISME	78%
ANIMATION	87%
BANDE-SON	80%
JOUABILITE	63%
DUREE DE VIE	70%
INTERET	76%

1 JOUEURS — CARTOUCHE

LES COMBATS

En haut de l'écran quatre inscriptions (en japonais!!) s'affichent à chaque rencontre avec un ennemi. La première en haut à gauche, fait apparaître un sous-menu. Ce sont les quatre techniques de combat. En sélectionnant celle en bas à gauche, vous pourrez fuir. Les deux dernières représentent votre inventaire : en haut à droite, tous les objets achetés; en bas à droite, les liquides, fioles et potions. Pour les utiliser il suffit de cliquer dessus. Les nombres, en bas de l'écran, indiquent vos points de vie (H), de force, et ceux de l'adversaire.

COMMENTAIRE

NAVARRO

Le principe de jeu est similaire à celui des célèbres Dungeons et Dragons. Inutile de tirer les dés pour déterminer les points d'impact des adversaires, l'ordinateur s'en charge. A vous de choisir la bonne attaque. Heureusement ce programme ne se limite pas à ce style de jeu (la notice tout en japonais n'arrange pas la compréhension). La partie "cache-cache" avec les ennemis anime parfaitement l'action. Le scrolling multidirectionnel offre de grandes possibilités de déplacements avec en prime une carte des lieux. La réalisation est tout à fait correcte.

• ENQUETE •
JUGEZ CONSOLES + 3

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire Consoles +, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sautez une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.

5 ABONNEMENTS A GAGNER !
Cinq réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à Consoles +.
(Les gagnants de l'enquête du précédent numéro sont en page 147)

RUBRIQUES

La couverture :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Le sommaire :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
L'édito :
Ça craint ❑ - Sans intérêt ❑ - Marrant ❑ - Sublime ❑
Le Japon en direct :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Les previews :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Les news :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Les tips :
Faibles ❑ - Honnêtes ❑ - Bons ❑ - Excellents ❑
Le hit-parade :
Bidon ❑ - Inutile ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Le poster :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - BienSuper ! ❑ - Encore plus ! ❑
Les petites annonces :
Sans intérêt ❑ - Confus ❑ - Pas assez ❑ - Parfait ❑
Le courrier :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
L'enquête :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑

Regardez-vous l'émission Micro Kid's ?
Oui ❑ - Non ❑ -
Si oui, comment la trouvez-vous ?
Nulle ❑ - Bof ❑ - Pas mal ❑ - Très bien ❑ - Géniale ! ❑

TESTS

Notez les noteurs ! Etes-vous d'accord avec les notes qui sont portées par nos spécialistes sur vos jeux favoris ? En d'autres termes, nos tests sont-ils fiables et corrects ? Attention : vous ne notez pas le jeu, mais la critique du jeu !

WONDERBOY V
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

JERRY BOY
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

NEUTOPIA II
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EL VIENTO
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PRO SOCCER
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

RAIDEN DENSETSU
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

HIT THE ICE
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SUPER GHOULS'N AND GHOSTS
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MERCS
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

WORLD JOCKEY
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SUPER EDF
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

LEGEND OF SUCCESSFUL JOE
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

DEVIL CRASH
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MAU RENJISI
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

DRACULA
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

DECAP'ATTACK
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

POPULOUS
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

BEAST WARRIOR
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

WRESTLING II
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GALAXY FORCE II
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SUPER HURRICAN
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

BIO SHIP PALADIN
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SHINING IN THE DARKNESS
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SUPER MARIO III
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GRIFFIN
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

DOUBLE DRAGON II
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

BOXXLE
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

KUNG FU MASTER
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

CHECKERED FLAG
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

CAESAR'S PALACE
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MARBLE MADNESS
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SCRAPYARD DOG
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

CHASE HQ
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SONIC
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

BOULDERDASH
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

NEMESIS II
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GEAR STADIUM
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GALAXY 5000
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

KNIGHT QUEST
Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?
1 page ❑ - 2 pages ❑ - 3 pages ❑ - 4 pages ❑ - Plus ! ❑
Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?
Imprécis ❑ - Confus ❑ - Pratique ❑ - Complet et lisible ❑ -
Et les caricatures de nos testeurs ?
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑ -

VIVE LES COMPARATIFS!
Sur 100% combien donnez-vous a
- Consoles + Pourquoi ?
- Joypad Pourquoi ?
- Joystick Pourquoi ?
- Generation 4 Pourquoi ?

Enfin, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

NOM : **PRENOM :** **AGE :** **ADRESSE :**

A retourner a : Enquete Consoles + 9 - 13 rue du colonel Avia - Paris 75015

Les meilleurs jeux sur consoles et micros

MegaDrive + 1 manette
+Moonwalker : 1290 F !

GameGear
+ 1 jeu 990Frs

GAMEBOY
+ 1 jeu : 590 F

Toute la gamme NEC :
Core grafx puissance 5 :
1 jeu + 2 manettes
+ adaptateur 5 joueurs : 1290 F

Streets of rage
399 F

Shinning in the darkness 449 F

EA Hockey
480 F

Road rash
429 F

TOP MEGADRIVE

Sonic	395 F
Shinning / darkness (US)	449 F
Phantasy star III	599 F
John Madden Football	459 F
Gynoug	429 F
Mystic defender	495 F
Might and Magic	549 F
Alien Storm	395 F
Starflight	599 F
BlockOut	425 F
Donald Duck	NC

Autres titres : appelez nous !

TOP NEC

Dead Moon	345 F
Adventure Island	345 F
CD Rayxamber	395 F
Final Soldier	395 F
R-Type II	395 F
Formation Soccer	395 F
Final Match Tennis	345 F
Jackie Chan	395 F
CD spriggan	395 F
SGX 1941	395 F
Superstar soldier	395 F

Autres titres : appelez nous !

MASTER SYSTEM

Adapt.Gamegear	195F
MoonWalker	350 F
Populous	350 F
Rastan Saga	299 F
Land / sword	299 F
R-Type	329 F

GAMEBOY

F1 Race	245 F
Nemesis II	275 F
Dragon's Lair	275 F
Castlevania II	275 F
Chess	245 F

Liste sur demande

NES

Liste sur demande

LYNX

+ 1 jeu	790 F

Liste sur demande

NEO-GEO

+ Magician Lord	3490F
Burning fight	1490F
Alpha mission II	1490F
Sangoku	1490F
Ghost Pilot	1490F

Utopia
ST - Amiga : 299 F

L'évènement micro :
Another World
de Delphine Software
PC - Amiga - ST
Disponible le 15 novembre !

Le visuel de
Dungeon Master
L'intéret d'Ultima

Le choc du jeu de rôle :
Might & Magic III
PC version française !
dispo le 8 novembre

Les simulations !
Les jeux de rôles !
L'aventure !
Les wargames !
Les jeux de réflexion !
Les TOP action !
C'est :
PC - Amiga - ST

Croisiere pour un cadavre
ST - AMIGA : 299 Frs

A PARTIR DE DECEMBRE
3615
COMPUSTORE

Des NEWS chaque semaine !

Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires

COMPUSTORE Games

C'est le top !

UN ÉVÉNEMENT DANS LE MONDE DU JEU VIDEO

COMPUSTORE INNOVE POUR VOUS:

SAMEDI 9 NOVEMBRE DE 14h A 17h :

LES NEWS DE **JOYSTICK** AVEC

DANY BOOLAUCK !

LES DERNIERES NOUVEAUTES EN DIRECT LIVE!

...ET BIEN D'AUTRES SURPRISES LES SEMAINES SUIVANTES EN EXCLUSIVITE CHEZ **COMPUSTORE** !

LA SELECTION **COMPUSTORE**

NOTRE LONGUE EXPERIENCE DES JEUX VIDEO, AUSSI BIEN SUR MICRO, CONSOLES ET ARCADE NOUS A PERMIS DE SELECTIONNER POUR VOUS LES MEILLEURS JEUX !
ROLE, ACTION, AVENTURE, WARGAMES, SIMULATIONS, NOUS VOUS RESERVONS LES TOPS !
TOUS LES JEUX DE CETTE SELECTION SONT MARQUES D'UN SCEAU DE QUALITE:

APPELEZ NOUS POUR TOUTE INFORMATION,CONSEIL OU POUR COMMANDER LE JEU INTROUVABLE QUE VOUS CHERCHEZ DEPUIS SI LONGTEMPS!

Metro et RER JAVEL

Du lundi au samedi
De 10h à 19h30
43,rue de la convention
75015 Paris
Tel : (16 1) 45 78 67 30
Fax:(16 1) 40 59 40 03

PROFITEZ DE NOS PRIX D'OUVERTURE TOUT LE MOIS DE NOVEMBRE !
APPELEZ AU (16 - 1) 45 78 67 30

BON DE COMMANDE à envoyer à **COMPUSTORE** - 43, rue de la Convention 75015 PARIS

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50F)	+ 20 F
Disk 3.1/2 ☐ 5.1/4 ☐ Cartouche ☐ Total a payer	F

Mode de paiement : Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lettre ☐ CCP ☐ Contre remboursement (+25F)

C+ n°3

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration : /
Banque :

Signature

NOM .....
Adresse .....
.....
Code Postal . . . . . Ville .....

Je joue sur :

SEGA	☐ MegaDrive	☐ MasterSystem	☐ GameGear	
NEC	☐ CoreGrafx	☐ SuperGrafx	☐ TurboGrafx	☐ CD-ROM
SNK	☐ NeoGeo			
Nintendo	☐ NES	☐ GameBoy		
Micro	☐ Atari ST	☐ Amiga	☐ PC et Comp.	☐ CPC

Logos : © 1991 Laurent Lavigne avec Paydream designers . Maquette : Alain et Alex . Digits : Alex et Laurent . Nuit blanche

HIT PARADE

MEGADRIVE

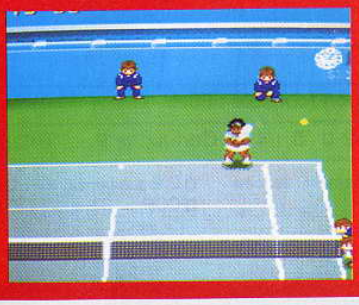
1	STREET OF RAGE
2	OUT RUN
3	SONIC
4	SPIDERMAN
5	JEWEL MASTER

PC ENGINE

1	HIT THE ICE
2	PC KID II
3	SUPER VOLLEY BALL
4	JACKY CHAN
5	NEUTOPIA II

SUPER FAMICOM

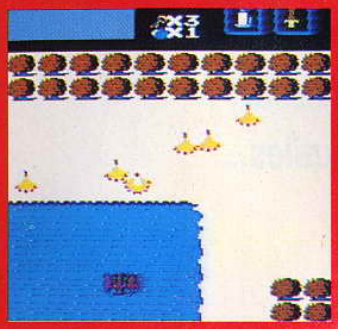
1	GOEMON
2	SUPER TENNIS
3	SUPER GHOUL'SN GHOST
4	FINAL FIGHT
5	SIM CITY



TOUS FORMATS

NINTENDO

1	DUCK TALES
2	MARIO 3
3	LEGEND OF ZELDA
4	MEGAMAN II
5	DOUBLE DRAGON II

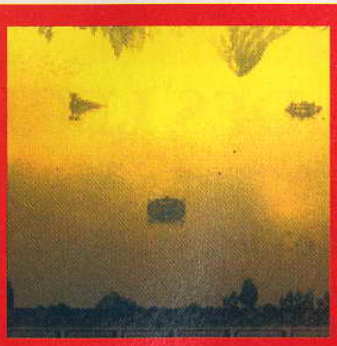


SEGA 8 BITS

1	MICKEY MOUSE
2	MOONWALKER
3	PAPERBOY
4	SPIDERMAN
5	SPEEDBALL

LYNX

1	PACLAND
2	WAR BIRDS
3	NINJA GAIDDEN
4	RYGAR
5	BLOCK OUT



GAME BOY

1	CASTLEVANIA
2	DUCK TALES
3	NEMESIS
4	MICKEY
5	MARIO

NE MANQUEZ PAS !!!

LE GUIDE 92 TILT/CONSOLES + ET LES TILT D'OR /CONSOLES+ 91 !

16 BITS : LE MATCH
8 BITS : SEGA OU NINTENDO ?
PORTABLES : SUPER COMPARATIF

- Le guide d'achat complet des consoles
- Tous les jeux de l'année au Tiltoscope
- 250 Hits indispensables
- 50 joysticks au banc d'essai
- Et toutes les adresses utiles...

TILT D'OR DES LECTEURS DE CONSOLES +

A vous d'élire les meilleurs jeux de l'année !

Votez pour La cartouche de votre choix et décernez les Tilt d'Or /Consoles+ des lecteurs sur console. Votez sur 36 15 TILT, ou à l'aide du bulletin ci-dessous, avant le 11 novembre 91, date limite. Et vous serez peut-être tiré au sort pour gagner de nombreux cadeaux et être invité à la grande soirée de remise des Tilt d'Or /Consoles+ !

BULLETIN DE VOTE

Votre Tilt d'Or Consoles+ sur console :

Nom : Age :
Adresse :
Code Postal :
Ville :

ATTENTION ! : *Votre vote doit nous parvenir avant le 11 NOVEMBRE 91*
A envoyer à Tilt d'Or /Consoles + 9-13 rue du colonel Pierre Avia Paris 75015

CHER WIEKLEN

COURRIER

Salut à tous ! Nous avons un boulot fou ! Les jeux nous arrivent en pagaille, les Tilt d'or approchent à grands pas ; cette année, c'est tout nouveau, il y aura 10 Tilt d'or "micro", 10 Tilt d'or "consoles", et 2 Tilt d'or exceptionnels décernés avec la complicité de Micro Kid's et élus par vous ainsi que par les lecteurs de Tilt et les téléspectateurs de Micro Kid's. Votez donc pour un titre sur console et un sur micro, et ce avant le 11 novembre impérativement, en utilisant le bon de participation inclus dans ce numéro ! La vie est belle. Votre courrier s'étoffe et vos dessins sont de plus en plus nombreux, ce qui nous fait vraiment très plaisir ! Les pseudos que vous me proposez sont souvent sympas, parfois géniaux, voire désagréables (sniff, je suis un pauvre nain mal aimé...). Parmi les plus sympas (et géniaux !) : The Génius et Consoleman, proposés par Vital Berthier me plaisent bien, Gazou (Sebastien Latrouite) me séduit tout à fait (Frank Einstein, du même, est pas mal non plus !). Le Nintendo Maniaque vexé me propose aussi Gizmo, vous savez, le héros poilu de Gremlins... Cela me plaît beaucoup, je me sens une petite affinité avec lui (la taille, peut-être ?). Bon, je ne vais pas tous les citer, il faut garder un peu de place pour répondre à vos questions. Allez, à bientôt, et que votre barbe pousse longue et soyeuse (s'cusez, c'est une formule "nain").

Wieklen le Grand pour un nain

IN ENGLISH IN THE FRENCH !

Hello, Pseudo Nyme
I've plenty questions for you, Pseudo (excuse-moi, j'ai rien trouvé de mieux pour ton problème d'identité)...
Ouane : j'ai une Coregrafx, et j'aimerais acquérir un CD-ROM 2, mais je voudrais savoir d'abord si les CD sur ce support seront compatibles avec le Super CD-ROM que NEC à élaboré dernièrement.
Tou : Quand sortira ce super CD-ROM ?
Fri : The Strider va sortir sur Coregrafx ou Supergrafx. Est-ce que (je t'embête, hein ! (mais non ! ndw)) l'animation sera à la hauteur (pas comme sur la MD, qouâê) ?

Arthur Duck

Pour le "pseudo nyme" , passons...
1) D'après ce que dit NEC, oui mais il faudra essayer ! Je ne pense de toute façon pas que NEC puisse se priver ainsi de la logithèque existant actuellement, ni se couper des possesseurs de CD-ROM actuels. Cela dit, ce CD va marcher avec la Supergrafx, et s'il sera (sans doute) capable de lire les CD antérieurs, le contraire ne sera de toute façon pas vrai.
2) Bientôt-incessamment sous peu, je ne sais pas... L'importateur officiel est lui-même dans l'incapacité de donner une date ; tout ce qu'on peut dire c'est qu'il faudra attendre 1992 pour le trouver en France.
3) Le fait est que la version Megadrive n'est pas vraiment belle, en revanche, elle est particulièrement jouable ! Pour ce qui est de la version Supergrafx, elle a de fortes chances d'être belle si on se fie aux autres jeux existants sur cette console.

COMPLIMENT
(ÇA FAIT TOUJOURS TRES PLAISIR !)

Je veux d'abord vous féliciter : votre journal est génial ; non seulement votre système d'appéciation de chaque jeu est très complet, mais la mise en pages, que certains trouvent fouillis, m'enthousiasme réellement. Après tout, ne sommes-nous pas joueurs ?
Serait-ce trop présomptueux de ma part de vous donner une idée de rubrique ? Je pensais que vous pourriez faire, pour chaque console, et chaque genre, une espèce de Top des dix meilleurs, selon VOTRE jugement. Car j'estime que les Tops des meilleurs ventes ne reflètent pas forcément la qualité des jeux, mais plutôt leur nouveauté.
Enfin, pour aider l'âme en détresse qui s'occupe du courrier, mais qui n'a pas trouvé de pseudo à son goût, je lui propose quelques essais :
Puisqu'il s'occupe d'aider beaucoup de personnes, j'avais pensé à "Aidy", qui sonne comme Eddy ; ou bien à son homologue anglais "Helpy". Ou encore, quelques autres sans rapports avec la rubrique :
EXEL, GNIAL, J'GA, NITRO, EXPAIR, TNTC...etc...

Aurore Perret

Excusez-moi, j'avais dit que je ne passerais pas mon temps à me gargariser de vos compliments, mais c'était si joliment écrit que je n'ai pas pu résister... Aurore, tes compliments nous vont droit au cœur !
Ta proposition d'un Top "journalistes" est excellente et pour tout dire nous y avons pensé nous aussi. Les pseudos que tu me proposes sont très sympas, mais ... EXCEL (qui ressemble beaucoup à EXEL) est un tableur de Microsoft, GNIAL et NITRO sont des jeux sur micro, J'GA rappelle GIGA (l'émission de télé)... Bon, de toute façon, je garde Wieklen (le grand - pour un nain !)

GIZMO

Gizmo (j'en profite pour te proposer un surnom), je ne comprend pas pourquoi, dans le dernier numéro, vous n'avez fait qu'un test sur NES et plus de cinq sur Game Boy, et pourquoi parlez-vous tant de la SFC, et si peu de la NES ? Pourtant, la NES est une des consoles les plus vendues.

Un Nintendo Maniaque Vexé.

Mea Culpa (les autres aussi, d'ailleurs !). Vois-tu, nous avons un problème : nous ne sommes que des humains comme les autres. Et, comme les autres, nous succombons à l'attrait du nouveau, du beau, du neuf... Il est vrai que nous avons un peu délaissé la NES, au profit de la SFC par exemple (qui, je le rappelle, n'est tojours pas distribuée officiellement en France !). Nous allons rectifier le tir. Promis. (ce qui ne nous empêche-

COURRIER

ra pas de tester des jeux sur SFC, car ils sont vraiment superbes...).

HYPER TECHNOLOGIES

J'ai un max de questions pour toi :
1) J'aimerais savoir si le Mega CD possède plus de couleurs que la Megadrive (512).
2) La Play Station de Sony sera-t-elle capable de concurrencer la Neo Geo ?
3) La suite de Sonic va-t-elle prochainement exister ?
4) J'ai entendu parler (comme quoi ça sert, les oreilles !) d'une Coregrafx II. Les capacités ont-elles évolué par rapport à la Coregrafx ?
5) Final Fight va-t-il sortir sur MD ?
6) Les jeux de la Play Station seront-ils compatibles avec ceux du CD-ROM de la Super Famicom ?
7) Les jeux de la Play Station se présenteront sous quelle forme ? (CD, cartouches, etc.)
8) !!!???!?!?

Alex le défoncé

1) D'après les informations (Top secrètes) que nous avons eues, le nombre de couleurs n'est pas modifié. Les nouveautés que le Mega CD apporte sont des possibilités d'animation étendues et le support CD. Cela dit, nos infos ne sont pas forcément complètes...
2) La Play Station n'est pas un concurrent de la Neo Geo, mais de la MD + Mega CD et de la SFC + CD. Le CD permet des jeux de très grande taille, et donnera probablement naissance à une floppée de jeux d'aventure, de rôle, etc. En revanche, certains jeux d'action très rapides n'en tireront pas vraiment parti. En effet, le temps d'accès du CD est assez lent, et si les tableaux de jeu sont brefs, comme en arcade pure et dure, le temps de chargement apparaît d'autant plus long...
3) Elle est annoncée, mais sans date. On vous prévient dès qu'on a des infos.
4) La seule différense sensible entre la Coregrafx et la Coregrafx II est son prix ! Les spécifications techniques sont strictement les mêmes.
5) Il paraît qu'il arrive. Cela dit, Streets of Rage tient parfaitement la comparaison (il est possible de jouer à deux !), et est déjà disponible...
6) C'est très probable. Il y a quelques mois, Nintendo et Sony étaient dans les meilleurs termes, et Sony a échangé une partie de sa technologie CD contre la technologie de la SFC. Cela veut tout simplement dire que, même si la lune de miel est finie, les contrats restent signés, et la Play Station sera très probablement "full compatible" SFC.
7) A priori, uniquement CD. Mais faire des supposition à partir de données incomplètes amène souvent à des erreurs (vieux proverbe nain).
8) !!??!??!?!!!??

CAP'TAIN ARCADE

Mon cher Capitaine Arcade (je trouve ça mieux que Wieklen, mais toi, tu fais ce que tu veux), je souhaiterais te poser deux questions :
1) Dans le dossier sur le Mega CD, lorsque tu cites octobre-novembre, je pense qu'il s'agit de sa sortie au Japon. J'aimerais savoir son arrivée approximative sur nos côtes.
2) Est-ce que les titres suivants ont une chance de voir le jour sur cette superbe machine qu'est la Megadrive ? Street Fighter, SWIV, Powermonger, Kick Off II

Little Big Man

Tu faisais d'autres remarques dans ta lettre, mais il y est répondu dans ce numéro, je ne retiens donc que tes questions.
1) Le Mega CD sort officiellement courant octobre au Japon. Il devrait arriver tout aussi officiellement (mais c'est une info officieuse...) au début de l'été prochain en Europe (et donc en France).
2) Pas d'informations sur SWIV. Par contre Powermonger d'Electronic Arts sera adapté en mars 92, c'est sûr ! Street Fighter et Kick Off II devraient sortir peu avant.

NINTENDO VS SEGA

J'ai 7 questions à vous poser.
1) Quelle est la meilleure console, la NES ou la Master System ?
2) Quels sont les meilleurs jeux, les jeux NES ou les jeux Master System ?
3) Est-ce que les jeux NES vont baisser de prix ?
4) Quelle est la meilleure console, la Megadrive ou la Super NES ?
5) Quels sont les meilleurs jeux, les jeux Megadrive ou les Super NES ?
6) Quelle est la meilleure console entre la Megadrive, la Super NES et la Supergrafx ?

Vincent

1) et 2) Techniquement, ces deux consoles se valent. Leur prix est équivalent. La logithèque de la NES est peut-être un peu plus étoffée que celle de la Master System, mais si peu... Le seul critère de choix entre ces deux machine est le type de jeux qui fonctionnent dessus. Si tu veux jouer avec Mario, prend une NES, si tu veux t'amuser avec Sonic, prend une Master System.
3) Aux USA, les cartouches NES valent en moyenne... 5 dollars ! Normal, à cause du nombre de titres qui paraissent et de la concurrence effrénée... La situation n'est pas la même en France (moins de tirage, quotas d'importation, etc) mais pourrait s'améliorer avec le succès grandissant de la NES. Wait and see...
4), 5), 6) et 7)
Aie, là, c'est plus difficile. Cela dépend de beaucoup de choses. Si ces trois consoles étaient à prix équivalent (comme c'est le cas au Japon), ma préférence irait sans doute à la Super Famicom. Comme elle n'est pas distribuée officiellement, elle est chère. Entre la MD et la Supergrafx, ma préférence ira à la Megadrive. Les jeux Supergrafx sont très bons, souvent meilleurs que leurs versions MD, mais ils sont rares, et la machine est plus chère. Et puis, sur la Megadrive, il y a Sonic... Quand la Super Famicom arrivera à un prix plus décent, la MD va en prendre un coup. Sauf, évidemment, si le Mega CD tient ses promesses...

DB JAPONAISES

Tout d'abord, félicitation pour ton journal (pas mal, comme début !). Il est complet, les jeux sont bien notés et les commentaires assez critiques et intéressants. Pourtant, il manque quelque chose. Le Japon est sans aucun doute le père de la plupart des jeux sur consoles, mais aussi de superbes bandes dessinées comme Akira. Celles-ci méritent d'être découvertes par le grand public tant elles sont remarquables (la preuve, un des journalistes a déjà choisi Kaneda comme pseudo). Il ne faut pas bien sûr tomber dans l'éxagération (...), mais une petite rubrique sur les BD (et pourquoi pas les dessins annimés !) nippons serait la bienvenue. D'autre part, est-ce que les auteurs qui écrivent à l'encre jaune sur fond noir sont nombreux ? Pour finir, que penses-tu de Jocker comme pseudo ?

Sébastien Pelle

Non. Ce n'est pas possible, pour plusieurs raisons. La première, c'est que si nous sortons du domaine que nous avons choisi, où nous arrêterons-nous ? Nous pourrions aussi bien parler des films de série B, des romans de SF ou de la mode automne-hiver ! La seconde, c'est qu'il est déjà très difficile de parler de tous les jeux qui sortent, et je me demande où nous pourrions caser une telle rubrique. Cela dit, il est flagrant qu'il manque sur le marché un magazine parlant des BD et des rares dessins animés de qualité qui sont produits au Japon. Une idée à creuser, peut-être... Je n'ai pour l'instant eu aucune lettre écrite à l'encre jaune sur fond noir, mais sait-on jamais, tout peut arriver ! Le personnage du Jocker est subjugant, mais ne correspond pas du tout à ma personnalité.

AB. (ABREVIATIONS)

Que veulent dire toutes ces abréviations, du type NDCP, etc. ? Pourriez-vous, au moins une fois, faire paraître une photo de chacun des journalistes

3615 TILT
(* C PLUS)

TILT, CONSOLES+, MICRO KID'S et le 3615 TILT vous proposent d'élire votre TILT D'OR :

Votez pour votre jeu micro et votre jeu console préférés. Vingt personnes parmi celles qui auront voté pour ces deux TILT D'OR seront tirées au sort : elles gagneront des abonnements à TILT et CONSOLES+, seront invitées à la soirée de remise des TILT D'OR. Mieux ! Une d'entre elles sera l'invité vedette de MICRO KID'S !!!

QUESTIONS QUIZZ MICRO KID'S SUR 3615 TILT (* C PLUS)

Participez à MICRO KID'S et gagnez des abonnements à TILT ou CONSOLES+ tout en pianotant sur votre minitel...
C'est possible !
Il vous suffit d'écrire votre QUESTION QUIZZ et sa REPONSE
QUIZZ sur le 3615 TILT. Chaque auteur d'une question retenue
pour MICRO KID'S gagnera un abonnement !

Vous pouvez aussi trouver sur le 3615 TILT les réponses à la
séquence « QUESTIONS QUIZZ » de MICRO KID'S, tout en jouant !!!
3615 TILT : DES ATOUTS POUR MICRO KID'S

COURRIER

(pas les commentateurs !) ? J'aurais aussi voulu savoir pourquoi certaines photos sont de moins bonne qualité que d'autres, par exemple pour Rolling Thunder 2, la photo en haut à droite est exécrable alors que celle en bas à gauche est superbe. Et enfin, quels seront approximativement les prix des jeux sur Mega CD ?

Philippe Kula

Les abréviations, c'est un nouveau jeu... Bon, pardon, NDCP signifie Note De Consoles Plus. Vous avez déjà nos bouilles fort bien caricaturées, mais nous allons essayer de vous préparer des photos (je ne promets RIEN !). Les photos de prview sont (en général) fournies par les éditeurs, et sont donc (toujours en général) de très bonne qualité. Ce n'était pas le cas pour la photo située en haut à gauche... On peut s'attendre pour les CD Megadrive à un prix égal ou supérieur à 600 F (c'est à dire le prix des cartouches actuellement les plus chères) dans les premiers temps, mais cela devrait baisser rapidement par la suite.

QUELLE PORTABLE ?

(Note : le "quelle" n'est pas une erreur !)
Bon, voilà mon problème. Je voudrais acheter une console portable, mais j'hésite entre la GT Express de NEC et la Game Boy. Oui, tu vas me répondre "la GT Express", évidemment. Mais il n'y a pas beaucoup d'annonces pour les jeux, tandis que la Game Boy, elle est aussi pas mal et les jeux sont bien plus nombreux. Alors, laquelle prendre ? Il paraît que Nintendo va sortir une Game Boy couleur. Dans combien de temps ?

Il est parfaitement normal qu'il n'y ait pas d'annonce de jeux pour la GT Express, puisque cette console est la version portable de la Coregrafx : tous les jeux de cette dernière fonctionnent dessus ! En revanche, son principal inconvénient est son prix : pour une GT, tu as cinq ou six Game Boy. Les jeux sont en revanche excellents. D'un autre côté, la Game Boy est aussi un très bon choix. Elle ne coûte pas cher et ses jeux sont eux aussi de très bonne qualité. J'ai personnellement une petite préférence pour la Game Boy, mais le plus simple est d'essayer les deux, de comparer les prix et de faire ton propre choix. Pour ce qui est de la Game Boy couleur, je te renvoie un peu plus loin dans ce magazine, Banana San nous en envoie des nouvelles toutes fraîches du Japon.

ADAPTATEUR ?

Ça fait plusieurs mois que je m'intéresse aux jeux vidéo. Possédant une Nintendo 8 bits et une SFC, je voudrais savoir tout d'abord s'il existe un adaptateur pour les jeux 8 bits sur la SFC. Si oui, génial, sinon, tant pis. Au fait, juste une suggestion, pourquoi ne montreriez-vous pas des photos sur des jeux sur vieilles consoles, comme la Atari ou la Vectrex. Je les trouve géniaux !
Ensuite, est-ce que Midnight Wanderer sera un jour adapté sur la SFC ? Et le super jeu Ninja Turtles en arcade ?

Le giga-branché

Il n'y a pas, à ma connaissance, d'adaptateur permettant d'utiliser les jeux NES sur la SFC. Désolé. J'ai moi aussi une vieille Vectrex, et c'est vrai que les jeux sont (étaient ?) géniaux. Mais, si nous devions passer des écrans sur les vieilles consoles, nous devrions faire sauter des photos plus récentes... Un dur dilemme. Ni Midnight Wanderer ni les Ninja Turtles ne sont actuellement prévus sur SFC. Il est très probable en revanche que ce dernier donne un jour (?) lieu à une conversion.

INJUSTE

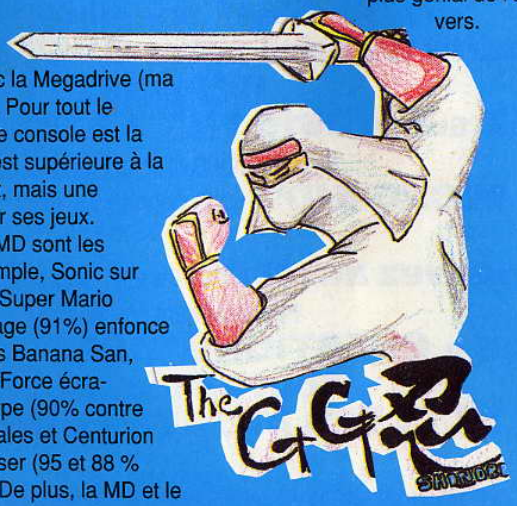
Je trouve tout le monde injuste avec la Megadrive (ma console !) et Sega. Pour tout le monde, la meilleure console est la SFC. Certes, elle est supérieure à la MD techniquement, mais une console se juge sur ses jeux. Hors, les jeux sur MD sont les meilleurs. Par exemple, Sonic sur Megadrive écrase Super Mario Bros, Streets of Rage (91%) enfonce Final Fight (d'après Banana San, page 54), ThunderForce écrabouille Super R-Type (90% contre 68%), The Fairy Tales et Centurion surpassent Arctraiser (95 et 88 % contre 85 %), etc. De plus, la MD et le Mega CD réunis surpassent la SFC techniquement, et ce n'est pas tout, Sega lance le premier jeu d'arcade holographique. Consoles +, que penses-tu de cela ?

Momo le fana

Première remarque, les notes sont NOTRE appréciation personnelle à l'intérêt d'un jeu. Comme on dit, les goûts et les couleurs, ça ne se discute pas, et par exemple, même si personnellement je trouve la MD géniale, en aucun cas (à mon humble avis) ni Fairy Tales ni Centurion ne valent Arctraiser. Cela dit, il est vrai que la plupart des jeux actuellement disponibles sur la SFC sont peu ou prou inférieurs à leurs équivalents MD. Au Japon (c'est là que les choses se passent), la SFC a fait un tabac, et il est impensable que des jeux de très grande qualité n'arrivent pas. Bon. Maintenant, permets-moi de te faire part de mes impressions personnelles. Même si le meilleur jeu du monde arrivait sur SFC, cela ne m'empêcherait pas d'aimer ma MD et de jouer comme un fou à Sonic ou à Alien Storm. Pas plus que le fait d'aimer ma MD ne m'empêcherait de jouer à des jeux sur SFC et de m'éclater comme un fou. Si, avec le Mega CD, la MD est réellement supérieure à la SFC, c'est au prix de deniers sonnants et trébuchants : le Mega CD multipliera le prix de la Megadrive de 3 à 5 fois ! Conclusion, il est parfaitement inutile de se monter la tête contre telle ou telle machine, ce qui compte c'est ce qu'on a, pas ce qu'ont les autres.

QUESTIONS DIVERSES

Salut à toi Wielken le grand ! Je dirais tout d'abord que ton journal est le plus génial de l'univers.



Voici maintenant mes questions :
1) Est-ce que l'on abime une télévision en y branchant une console ?
2) Je possède une Megadrive, et je cherche désespérément Rainbow Island. Est-il toujours disponible ?
3) Il y a plusieurs mois que des magazines ont prévu l'arrivée de Thunderforce IV, Ninja Warriors, Altered Beast 2, Lightning Sword et Megaphoenis. Les projets ont-ils été abandonnés ?
4) Est-il vrai qu'un CD ROM est prévu pour la SFC ? Sera-t-il vraiment efficace ?
5) Parasol Stars et Turrican 2 vont-ils sortir sur MD ?
6) A part sur Nintendo 8 bits, y aura-t-il une version console de Ninja Turtles ?
7) Que veulent dire les abréviations NDCP, NDJ, DNCP ?

Anonyme sur MD

1) Cela a été soutenu au temps des premières consoles (mais si, tu sais, celles sur lesquelles on jouait au tennis avec des raquettes en forme de bâton...), et c'était sans doute vrai. Ce n'est le cas pour aucune des consoles actuelles.
2) Il devrait ! Remarque, je ne me rappelle pas l'avoir vu en version francisée, donc il faut peut-être chercher un peu auprès des importateurs parallèles.
3) Très intéressé par ces informations, je me suis empressé de téléphoner à Banana San, directement au Japon. Qui m'a bien déçu : aucun des jeux que tu cites n'est prévu dans les prochains mois.
4) "Oui" et "on peu l'espérer" ! Nintendo s'est arrangé avec Sony pour que celui-ci lui concocte un CD pour la SFC. Et Sony en a profité pour récupérer (tout à fait légalement) la technologie de la SFC. Et pour lancer sa Play Station, qui est en fait une SFC + un CD-ROM + quelques améliorations ! Un concurrent de taille !
5) Cf le 3)
6) Sauf erreur de ma part, les Ninja Turtles sont une licence Nintendo. Et Nintendo n'est pas connu pour laisser utiliser ses licences facilement. Mais sait-on jamais !
7) NDCP : note de Consoles +. NDJ : note du journaliste. DNCP : De Note Consoles Plus (c'est une erreur typo !).

Merci à Julien Rozo, Nicolas Ryser et au gentil anonyme qui nous ont envoyé leurs dessins*.

** N'oubliez pas de signer pour qu'on puisse vous remercier !*

VENTES

PC ENGINE

Vds jx pour Coregraphx à 150 ou 200 F (vente uniquement). **Jérémy TORDJEMAN, 67, rue du Moulin à vent, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.73.46.**

Vds jx Core Grafx : 8 jx, Vigilante, F1, Triple Battleir Type, Tél. pour liste. **Guillaume BRESSON, 44, allée de l'Aquilon, 34280 La Grande-Motte. Tél. : 67.29.75.62.**

Vds jx NEC : BatteAce, Batman, Blodia, Galaga 88, Tonma Cadas 4, etc. : 250 F pce. **Stephen LUBER, 164, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 47.07.42.03.**

Vds Coregrafx + 3 jx : Dead-Moon, PC Kid 2 et Drop Rock (ss gar. ach. début juin. Px à déb. **Nicolas AMALFI, quartier Pontillaou, Les 4 Chemins, 83330 Le Beausset. Tél. : 94.90.23.54.**

Vds jx pour Coregrafx : 280 F pce. **Thierry BIZET, 16, rue saint-Exupéry, 59133 Wattignies. Tél. : 20.60.05.14.**

Vds Coregrafx + 5 jx (ss gar. le 17/08/91), val. : 2 500 F, vendu : 2 000 F. TBE. **Jean-Paul LACQUEMENT, 72, rue de Douai, 59000 Lille. Tél. : 20.85.20.73.**

Vds NEC Coregrafx 2, vds, éch., jx Neo-Geo, vds 30 jx Megadrive. **Patrick LEFOL, 9, rue Pierre-Loti, 21000 Dijon. Tél. : 80.57.11.42.**

Vds jx sur NEC à 150 F mini (Tonma, Vatarus, 1943, Momotaroh, Vigilante, Toy Shop Boy), uniq. à Paris. **Nicolo LADENIUS, 90, rue des Vignobles, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.67.24.86 (WE).**

Vds NEC + man. + 10 jx (PC Kid, Cadash, FM Tennis, Devil Crash) : 2 600 F, à déb. ou éch. Spfam. **Fabien CHALUMEU, 84, rue des Patis, 95520 Osny. Tél. : (16-1) 30.31.03.06.**

Vds jx NEC, cd, ach. ou éch. NEC, CD, SGFX, SFC. Ach. Neo-Geo + jx + joys à bas px. **Por Leng. Tél. : 48.37.81.05.**

Vends NEC1 + doubleur + 2 joys + 5 hits : Form. Soccer, Final M. Tennis, Ninja S., Legendary Axe, Chase HQ : 1 800 F. **Laurent LEFEBVRE, 11, rue Bernard-Palissy, 47500 Fumel. Tél. : 53.71.51.52.**

NEC vds PC Kid 2 : 300 F + not. Vite. (frais de port grat.). **Pierre-Emmanuel CLERC, 42, allée Marcel-Pagnol, 71000 Macon. Tél. : 85.34.80.62 (ap. 19 h).**

Vds ou éch. jx NEC : 200 F, Zipang-Dark Legend, Final Blaster, R-Type, Chase HQ, Dragon Spirit. **Yann WARIN, 27, rue des Lilas, 80170 Rosières. Tél. : 22.88.10.72.**

Vds NEC PC Engine + 5 jx (Super Wonderboy, F. Soccer, Blue Blink, Mark en Maze, Monsterpath), le tt : 1 200 F. **Yves BERTRAND, 39, rue Jean-Jaurès, 03150 Varennes-sur-allier. Tél. : 70.45.29.90.**

Jx NEC (Blodia, Dark Legend, Veigue, Japan Warrior, Barumba, Energy) : 150 F pce ou 750 F le tt. **Stéphane PETTINOTTI, 28, rue La Condamine, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.93.57.12.**

Vds ou éch. sur NEC Power Eleven (Football), Tonma, Populous, Gomola, Speed Super, S Soldier. **Stéphane BESSAGNET, lotissement Bajon, 32400 Riscle. Tél. : 62.69.86.70.**

Vds NEC GT Turbo + 2 jx : 1 990 F, TBE, ach. mai 1991, ss gar. **Sébastien HARMAND, 47, rue des Chantereines, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 42.87.75.87.**

Vds SGF-X + 5 jx + XE-1 pro + adapt. : 2 000 F. Vds Game-Gear + 2 jx + adap. : 1 000 F. **Johann ALBORELLI, 69, av. du Général-Horne, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.42.06.45.**

Stop affaire ! Vds NEC PC Eng. + 10 jx (Soccer, Kid) + 2 man. (XE1 PC) + Quin, le tt : 2 890 F TBE. **Emeric DEMOTTIE, 31, rue du Champ-Bouillant, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.21.57.**

Vds CD ROM NEC + interphase Unit + 6 CD (Down Lord 2, Spriggan) : 2 600 F. **Jean-Charles CESARI, Auberge de la Tour Trinité de Porto Veccio, 20137. Tél. : 95.70.32.65.**

Vds PC Engine GT + 4 jx (Shinobi, Out Run, Jackie Shan, Silent, Debuggers), le tt entre 2 500 et 3 000 F. **Brice ROUQUET, 3, rue des Lacas, 86240 Iteuil. Tél. : 49.55.01.90 (ap. 17 h 30, ni dimanche, ni lundi).**

Vds NEC PC Engine GT, TBE + Blodia : 2 000 F. **Thibault VAUTIER, 35, bld Bourdun, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.98.27.**

Vds, éch., ach. jx & cons. 16 bits. Vds nbx jx NEC et MD, super affaire. **Boris DONALAIN, 10, place Blanche de Castille, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.76.79.36.**

Vds PC Engine GT portable + 3 jx : Super Star, Soldier, Down Load, Ninja Spirit : 2 000 F, affaire à faire ! **Serge LIPOVETZKY, 13, bld Henri-IV, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 48.04.52.81.**

Vds NEC Coregrafx + 1 man. + 1 jeu (Cybercore) + péritel, le tt neuf (7/91) : 900 F. **Alexandre ROHLMANN, 13, rue de la Tuilerie, 67500 Marienthal. Tél. : 88.93.57.35 (ap. 18 h).**

Vds NEC Coregrafx (TBE) + 9 jx (Final Match Tennis, Populous, Ninja Spirit). Px : 2 000 F. **Hervé FARGES, 29, av. de la Bienfaisance, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.05.67.**

Vds NEC GT Turbo + 13 jx : FM Tennis, Splatterhouse, Jacky Chan, PC Kid 1 et 2, etc. : 4 000 F net, bye. **Olivier GERODOLLE, 42, avenue de Versailles, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.24.10.93.**

Vds NEC PC Engine TBE + 3 jx : Tiger Heli, Shinobi : 1 250 F. **Pierre LECLERCQ, 62, rue Vasco-de-Gama, 75015 Paris. Tél. : 45.32.21.46.**

Vds PC Engine NEC + 2 jx (Ninja Spirit + Operation Wolf). Px : 950 F ou éch. ctre Megadrive jap. **Stéphane DEGAND, 123, rue Louis-Blériot, Le Biollay, 73000 CHAMBERY. Tél. : 79.69.11.09.**

Vds SGX + jx : G'N'G, Granzort, Jacky L. Runner, Batman + XE 1 Profman, le tt : 1 600 F. Vds nbx jx très bon px. **Philippe VAN STEENCANDT, 140 bis, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.43.06.21.**

Vds NEC PC Engine + CD-ROM2 + 19 jx dt 7 CD + joys pro + Booster, le tt : 4 500 F ou séparé. **Stéphane THOLLOT, 325, rte de l'Empereur, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.90.93.**

Vds NEC 1 + CD-ROM + 11 jx (dont 3 CD) : Rayxanber 2 + Basket. Px : 4 000 F, vte sép. poss. **Alexandre VIEUX, 7, rue du Trident, 34970 Lattes. Tél. : 67.64.75.75.**

Vds hits sur NEC : 200 F (WC Tennis, Mr Heli, Bomber Man, etc.). Vds orig. sur Amiga (100 F). **Hamid IBBARI, 2, rue Michel-Vignaud, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 46.30.64.57.**

Vds NEC Coregraphx + 4 jx (PC-Kid Formation Soccer, etc.). Px : 1 100 F. **Julien MOINE, Bellefontaine, 38110 La Chapelle-de-la-Tour. Tél. : 74.97.24.15 (le soir).**

Vds Coregrafx TBE + 10 bons jx : 2 500 F ou vte séparée : 1 jeu : 220 F, console : 600 F. **Loïc BOYER, 110, av. de Chabeuil, 26000 Valence. Tél. : 75.42.59.66.**

Vds Coregrafx + 2 super jx, le tt : 1 000 F ou éch. ctre Megadrive franç. ou jap. **Didier PEYNE, 5030, rue du Badaffier, 84700 Sorgues. Tél. : 90.39.43.13.**

MEGADRIVE

Vds Mégadrive Franç. + 4 jx (Altred Beast + Super-Hangon + Itali A90 + Sonic) ou jeux vendus séparément, prix à débat. **Nicolas GARETON, 22, avenue du Roucas, 31490 Leguevi. Tél. : 61.86.72.95.**

Vends 4 jeux Mega-D Pas cher. Rambo 3 : 180 F, Mystic Def : 220 F, Strider : 280 F, Phanta Star : 310 F. Echange possible. **Michaël SABOUN, 13, av. Nationale, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.80.42.**

Vds Meg. Fr. + 2 man. + adapt. Sega + Jap + 16 jx le tt : 6 000 F ou détail : jx entre 200 et 300 F. **Didier PAGET, 7, av. de la République, HLM « La Pièce aux chats », 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.17.02.57.**

Vds sur Megadrive le jeu Strider : 250 F. **Franck GUYON, 3, passage Montgallet, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.07.86.65.**

Vds Megadrive Fr. ss. gar. + 3 jx Mickey Moonwalker Altered Best compat. : 1 500 F. **David JOVIGNOT, 78c, Résidence du Lac, 18320 Cours-Les-Barres. Tél. : 48.76.10.39.**

Vds Megadrive fr. + 3 jx (Aptered Beaot + D5 Boy + Apex Kidd) px : 1 500 F + K7 Nideo (Video Show Megadrive). **Samy BUSNEL, 4, rue Norbert-Segard, 59510 Hem.**

Vds Megadrive + 6 jx (Sonic Stiders Tetris etc.) px : 2 890 F val. : 4 000 F (ss gar.). **Grégory LETISSERAND, La Groisette, 68, chemin de la Parette, 13018 Marseille. Tél. : 91.48.91.16.**

Urgent ! vds Megadrive + adapt. jap. + 15 jx + Megavidéo Schow 1 et 2, val. : 5 700 F, cédé : 4 500 F. **Benoît CRAMER, 8, rue de Vaucouleurs, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 40.21.34.47.**

Vds Megadrive (TBE 8 mois) + Joypad + Altered B + Sword of S. + Strider : 1 200 F à déb. **Franck BRESCIA, 3, rue Julien-Ponsin, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.24.52.**

Vds Shadow Dancer (MD) : 250 F, Ghouls'n Ghost (MD) : 250 F. **Gwenn SCHEPPLER, Vercland, 74340 Samoens. Tél. : 50.34.95.75.**

Vds sur Megadrive : Hard Drivin, Super Monaco GP, Strider, Shadow Dancer, Gynoug, Alienstorr, Magical Boy, Faiare. **Frédéric MAYER, 1, rue Perdonnet, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.05.32.75.**

Pour Megadrive franç., vds 2 jx (Populous + Zany Golf). Cédé pour 400 F. **Stéphane RICHARD, 5, rue de Saint-Quentin, 59000 Lille. Tél. : 20.53.71.42.**

Vds cart. Megadrive exc. état jamais servi, jx James Pond : 410 F, expédition poss. **Frédéric RHIM, 4, rue Georges-de-la-Tour, 57630 Vic-sur-Seille. Tél. : 87.01.11.10.**

Vds ou éch. 4 jx Megadrive Eswat, Monaco GP, Shadow Dancer, Wings of Wor/gynoug : 250 F l'un. Ach. Streetoer. **Benoît DIEUDONNE, 42, Ferme Basse, Wahl Noers, 54260 Longuyon. Tél. : 82.39.40.10.**

Vds Megadrive jap. + 2 jx : 1 200 F, TBE. Vds Final Fight, Super R-Type sur SFC. **Michel BORTOLIN, 45, boucle du Breuil, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.37.63.**

Vds jx sur Megadrive franç. px très cools : Mickey, Sonic, Shadow Dancer, Golden Axe, Ghouls'n Ghost, etc. **Raphaël GALLARDO, 77, rue de Cuire, 69004 Lyon. Tél. : 78.30.51.41.**

Vds jx Megadrive : Altered Beast (VF), Shadow Dancer (VF), Ghouls (VJ), TBE de 200 à 300 F port compris. **Thierry ACHARD, quartier des Faysses, 84560 Ménerbes. Tél. : 90.72.22.76 (ap. 19 h).**

Vds pr Mega : Altered, foot, Ghostb, Monwalk. : 200 à 300 F ou éch. ctre Boxing, SMGP, Sonic, Steetsmart, etc. **Gaël BUISSON, 2, rue Victor-Basch, 52100 Saint-Dizier.**

Vds 3 jx MD fr. : Ghostbusters, Strider, Budokan. Px : 580 F. Donne en + Altered Beast. Tél. : Georges Lagarde, 11, rue de Touraine, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.77.48.

Vds Aleste sur Megadrive (version Gewesis) : 200 F. **Jérôme FARINA, Paris. Tél. : (16-1) 42.80.06.04.**

Vds jx Megadrive : Arrow Flash, TBE : 150 F (sans frais de port). **Olivier, Marseille. Tél. : 91.31.64.01.**

Vds Megadrive jap. + 2 man. + 2 jx : 1 000 F, TBE + vds jx CD NEC : 275 F l'un. **P. NALLINO, 1, impasse Les Malines, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.23.25.**

Megadrive jap. + 13 jx : 1 900 F, Super Famicom + cordons + correcteur coul. + 5 jx : 1 690 F. **Christelle OLIVIER, Courtelon, 10130 Ervy-le-Chatel. Tél. : 25.42.02.12 (ap. 15 h).**

Vds, éch., ach. sur Megadrive Super Famicom et NEC. Poss. Street of Rage, Hyper Zone, PC Kidd II. **Alban LORENZINI, 15, rue Pergauo, 90850 Essert. Tél. : 84.21.78.70.**

Vds Sonic : 300 F MD Budokan : 200 F. **Alexandre PICQUENOT, 6, rue de l'Orme au Charron, Pontaut-Combault. Tél. : 60.29.08.22.**

Vds Arcade Power Stick Megadrive, état neuf : 260 F. **David BRETON, 5, avenue de Pomerols, 34510 Florensac. Tél. : 67.77.71.09.**

Vds jx Megadrive : Lakers VS, Celtics-Mistic Defender, Ghosbusters, Sword of Vermillion, Golden Axe : 250 F l'un. **Olivier BOULLE, 8, avenue Marie-Thérèse, 91400 Orsay.** Tél. : **(16-1) 69.28.41.14.**

Vds jx Megadrive : 200 F pce : Eswat, Ambition of Caesar, Dynamite Duke et Magical Boy. **Paul Ngo, 6, rue du Moulinet, 75013 Paris.** Tél. : **(16-1) 45.89.36.34.**

Vds Megadrive fr. (12/90) + 5 jx (Ghouls'n Ghost, Thunderforce 3) + 1 joypad. Px : 2 000 F (val. : 3 200 F). **François POULAIN, 81, rue Pasteur, 59320 Haubourdin. Tél. : 20.38.61.98.**

Vds jx Megadrive fr. JBD Boxing, Strider, Mickey ou éch., rech. Sonic, Fantasia, Street. Megaclub fondé à Metz. **Roger PLAINE, 22, av. de Paris, 57157 Corny. Tél. : 87.65.35.03.**

Vds jx Megadrive : Hellfire, Mickey, Budokan : 250 F le jeu ! **Cedrik LUCAS, 30, ruelle aux Anes, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.36.16.60.**

Vds jx MD Mystic Defender et joy pro1 : 500 F ou séparément. **Jean-Baptiste QUARREZ, 91, rue La Fayette, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.80.01.97.**

Vds, éch. jx sur Megadrive franç. Shinobi, Hellfire, Ghouls'n Ghost et Populus. **Bernard BAZAN, 80, rue Rouget-de-l'Isle, 92014 Nanterre Cedex. Tél. : (16-1) 47.24.30.37.**

Alfaire ! Vds sur Megadrive jap. : Thunderforce 2, Dj Boy : 300 F les 2. Heavy Unit + Shadow Dancer : 400 F. **Sylvain BLANCHOT, Glux-en-Glenne, 58370 Villapourçon. Tél. : 86.78.63.55.**

Vds jx pour Megadrive, Nintendo, MS TBE. **Sébastien VEJUX, 67, rue de la Liberté, 62119 Dourges. Tél. : 21.20.20.98 (ap. 19 h).**

Vds ou éch. jx sur Megadrive (fr. ou jap.) : Strider, Forgotten Worlds, Herzog Zwei, etc.). **François BES. Tél. : 28.48.62.50 (ap. 19 h).**

Vds ou éch. jx sur Megadrive. Vds ou éch. NES + 1 jeu + vds jx sur Sega MS. **Adrien BOUVRON, 9, av. de la Fregate, 44200 Nantes. Tél. : 40.34.05.96.**

Vds jx MD : 200 F (Sonic, Streetof Rage...) + vds ou éch. GameBoy + 7 jx : 900 F. **Thibaut GAUTHIER, 8, rue Guillaume-Apollinaire, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.04.29.**

Vds jx Megadrive (Spider Man, Sonic, Eswat, Shinobi, etc.). Ach. ou éch. : Foot, Laker VS Celtic, etc. **Franck THERET, 10, Sigogne Saint-Léonard-en-Beauce, 41370 Marchenoir. Tél. : 54.72.39.42.**

Vds Megadrive + 6 jx : Ken Mickey, Atomic Robo Kid, Eswat, XDR, Phantasy, Star 2. Val. : 3 455 F. Px : 1 900 F. **Jérôme LOPEZ DE LA TORRE, 6, chemin des Prés-Hauts, 95500 Bessancourt. Tél. : (16-1) 39.95.70.25.**

Vds MD + 2 enceintes + 2 man. Autofire + Magical Boy + Volley + Darius 2 : 1 800 F. Poss. vte sép. **Bruno PIERRE, 1/115, résidence des Fontaines, rue Marcelin-Berthelo, 92800 Puteaux-La Défense. Tél. : (16-1) 47.73.65.14.**

Vds jx Megadrive f. : Mickey, Shi,obi Italia, Monwalker, John Madden, Alex Kidd, Ramb... **Pierre DELARBE, 6, rue Claude-Monet, 95330 Domont.**

Vds jeu Megadrive Saint Sword : 300 F. Pour Gameboy à 150 F : Chase HQ, Final Fantasy Legend, rég. Paris si poss. **Rémi TRINH TRANG, 101, avenue Aristide-Briand, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.35.38.**

Vds adapt. jap. : 50 F, vds jx sur MD : JB Boxing : 250 F, Injecto-X : 300 F, etc. **Guillaume BIERRY, 56, bld Victor-Hugo, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.58.15.40.**

Vds Megadrive fr. + 12 jx : Mickey, Populous Strider, Revenge of shinobi, Alien Storm, etc. Px : 3 000 F. **Thomas FELD, 30, av. Alphand, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 48.08.23.07.**

Unique ! Vds Megadrive franç. ss gar. + Altered Beast + Shinobi. Px : 1 000 F ! **Brice PEREE, 2, rue de Mantenay, 10600 Saint-Lyé. Tél. : 25.76.52.48 (ap. 18 h).**

Vds pr MD Golden Axe (J.) : 290 F, Altered Beast (F.) : 150 F ou éch. ctre Thun. F 3. **Thierry MOUREY, 34, rue des Champs Creux, 21800 Chevigny-Saint-Sauveur. Tél. : 80.46.40.41 (ap. 19 h).**

Vds, éch. jx Mega jap., franç. : Shadow Danc, Thund. F3, DJBoy, Moonwalk. ctre anciens ou nveaux jx. **Mathias LOUIS, 5, chemin du Champs de Course, 69570 Dardilly. Tél. : 78.48.06.58.**

Vds jx TBE sur Megadrive : Super Monaco, Grand Px et Thunder Force 2 : 250 F pce. **Lionel REPELLIN, rue de la Maritelle Bresson, 38320 Bresson. Tél. : 76.62.89.80.**

Urgent ! Cause travail vds MD franç. ss gar. + 1 man. + Altered Beast, parfait état. Px : 900 F. **Sébastien CLANET, 2, rue de la Forgerie, 73160 Cognin. Tél. : 79.96.94.95 (ap. 19 h).**

A500 (1990, TBE) + 1 Mega + 2 joys + 1084 stéréo + nbx super jx (100 disks) + phaser + Tilts + nbx contacts : 5 200 F. **Jean-René HUYNH, 60, bld de Clichy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.59.11.72 (répondeur).**

Vds jx Megadrive et NEC entre 200 et 250 F (Strider, Mickey, Legend of Hero Tonma, Lynx + 7 jx : 1 400 F. **Alain CHATELAIN, 96, rue saint-Hilaire, 76000 Rouen. Tél. : 35.88.11.13.**

Vds jx Megadrive : Phantasy Star 2 : 360 F, Zoom : 250 F, jx jap. : Shadow Dancer, Leynos : 300 F. MS : TEL. **Basile TERZAGHI, rue Saint-Martin, 90330 Chaux (Belfort). Tél. : 84.29.51.53.**

Urgent ! Vds Mega jap. + 8 jx (Strider, Heavy, Unit, Sup. Shinobi...), le tt : 2 800 F à déb. ou éch. ctre Famicom. **Yacine IDRISS, 54, place Georges-Lyssandre, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.49.14.32.**

Vds jx Megadrive entre 100 F et 250 F (Zoom, Sword of Sodam, Super Thunder, Budokan, Populous). **Sylvain GARNIER, 44, rue Pierre-Mendès-France, 77100 Nanteuil-les-Meaux. Tél. : (16-1) 60.25.53.66.**

Vds jx Mega : Ghouls'n Ghost, Shadow Dancer, Shinobi, Djboy, altered Beast de 150 à 280 F pas sér. s'abst. **Régis FAVAREL, Le Fraysse Bas, 82200 Moissac. Tél. : 63.04.99.50.**

Vds Megadrive + 3 jx : 1 400 F (val. : 2 200 F), vds Sega 8 b. + 5 jx : 1 200 F (val. : 2 200 F), frais port comp. **Christophe GUILLOT, 11 bis, impasse Lindbergh, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.08.59.**

Urgent vds Megadrive franç. ss gar. + adapt. jap. Elemental GP Buster, etc. : 1 800 F. **Stéphane BOQUEL, 4, cité Marcel-Cachin, log. 333, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.32.90.59.**

Vds jx sur Megadrive franç. Fantasia (340 F), Altered Beast (150 F) et Hint Book de Sword of Vermilion (200 F). **Bruno MARVIER, 21, rue Paul-Doumer, 33160 Saint-Médard-en-Jalles. Tél. : 56.95.86.70.**

Megadrive + Arcade Power Stilh + 1 joy + 5 jx, le tt : 2 000 F. **Sylvain BOYER, 79-81, route de la Reine. Tél. : 48.25.04.85.**

Jx Mega : Aleste-Catch, Thund. 3 et 2, James Pond, Sh. Dancer, Sonic, éch. Gboy et vds NEC Core : 700 F. **Yves KNOCKAERT, 11, rue du Château, 62340 Guines. Tél. : 21.35.27.71.**

Vends Megadrive jap. + Pro 2 + Super Volley + Mickey + Golden Axe, TBE ss garantie. Prix : 1 800 F urgent ! **Raphaël LETRONNIER, 32, avenue Paul-Vaillant-Couturier, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 46.65.08.31.**

Vds jx Megadrive : Spiderman : 300 F, vds jx Gameboy : Burai Figher : 140 F, Skate or die : 140 F, Spiderman : 140 F. **Vincent BOUMACHOT, 126, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.56.27.33.**

Vds K7 Megadrive Strider : 225 F, Ap 8h Mickey : 225 F, Omatsujin : 100 F, Truxton : 100 F, vds Batman : 150 F GA. **Vincent BOURON, 4, rue Philippe-Lebon, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.90.83.18.**

Vds jx Megadrive franç., Budokan entre 300 et 350 F (19.06.91), Last Battle : 200 F et Alteread Beast. **Nicolas GUILLOU, 3, rue Franz-Schubert, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.81.49.**

Vds cart. MD 150 F, DJ Boy, Fatman, Tatsujin, Alex, XDR et Dangerous Seed : 200 F, poss. d'éch. **Gilles GASSET, 85, rue Henri-Barbusse, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.12.95.**

Vds console Megadrive + 3 mois gar. à 700 F. **Pierre ROUJEILY, 5, bld Flandrin, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.04.74.45.**

Vds Megadrive jap. + 6 jx Strider, G 1 G, Last Battle, etc. Px : 1 990 F (val. : 3 000 F), urgent, TBE. **Jean-Yves COLLET, Tramoyes, 01390 Les Mas-Got. Tél. : 78.91.06.04.**

Vends, achète, échange jeux Megadrive : Mickey, Dicktracy, Strider, Rsangel, JB Doug, A Robot, Gaiares, Super Wolf, BAT, etc. **Francis DELTOMBE, 21, Alfred-de-Musset, 62590 Oignies. Tél. : 21.37.49.67.**

Vds Megadrive jap. + mon., px à déb. Vds jx (Sonic Mickey). **Laurent CHAPUIS, 47, rue Michel-Simon Tél. : 26.04.17,04 ou 26.38.36.66.**

Vends Megadrive franç. + 2 man. + 7 jeux (hits). Prix : 2 500 F (valeur : 4 000 F). **Jean-Rudolph FAUBERT, 3, rue Franz-Schubert, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.21.04.67.**

Vds pour MD Altered Beast : 200 F, Mistic Defender : 220 F ou éch. ctre Monwalker, Sonic, Dick Track : John Ma. **Cyril Renaud PAUMELIN, 16, rue de la Varne, 03190 Estivareilles. Tél. : 40.06.01.96.**

Vends 7 jeux MS 200 F : Super Monaco, Golden Axe, Warrior, Aerial assault, Spellcaster... et Control Stick. **Raphaël BOURG, 30, lotissement Vercruysse, 63570 Aulnat. Tél. : 73.60.35.54.**

Vds jx Megadrive : 200 F l'un, Mystic Defender et Strider, bte et not., bon état. **Raymond VALIDE, allée 25, Champlong, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : 78.56.12.30.**

Vds Megadrive fr. + 4 jx : After Burner 2, Revenge of Shinobi, DJ Boy + adapt. et Altered Beast : 1 500 F. **Manuel BERTIN, 25, rue du Haut-Foulloux, 17530 Arvert. Tél. : 46.36.81.78.**

Vds Megadrive fr. (20.09.91) + 1 joy + 4 jx : Castle of Illusion, Ghouls'n Ghost, Populous, le tt : 2 500 F. **Sylvain MOMAL, 24, place des Clercs, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.72.36.**

Vds jx MD : Italia'90, Alt. Beast, Gold Axe (100-300 F). Vds jx MS (75-200 F). **Edouad SORS, 20, allée du Cloître, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.18.50.49.**

Vds Megadrive fr. ss gar. + 1 man. + 6 jx (Shinobi, GP Monaco, Mystic Defender) : 2 900 F. **Sébastien GIBELLO, 51, route de Vienne, 69320 Feyzin. Tél. : 78.67.62.77.**

Vds Mega jap. + 2 joypad + 4 jx : E-Swat, DJ Boy, Mystic Defender. Val. : 2 600 F. Px : 2 000 F. **Rachid LEKHAL, 10, rue Arthur-Fontaine, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.61.81.**

Vds sur Megadrive jeu Megatracks TBE, Paris uniq. **Jérémie SELLAM, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.38.10.96.**

GAGNANTS DU TIRAGE AU SORT DE L'ENQUETE CONSOLES + N° 2

Serge Gandolphe, 1, allée du Serpolet, le mas Laurent, 91940 Les Ulis. **Michael Thayer,** 14, rue Nationale, 67800 Bishheim. **Matthieu Barison,** 15, cour Debille, 75011 Paris. **Pavel Long,** 44, rue Jean-Bouin, 82000 Montauban. **Samir Aitmesghat,** 5, rue Robert-Schuman, 92700 Colombes.

Vds jx Megadrive : 250 F, Moonwalker, Ghouls'n Ghost, Strider (300 F), Altered Beast (100 F !) les 4 : 800 F. **Franck CARTERON, 37 B, rue Saint-Mathieu, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.80.40.**

Vds Megadrive + 2e man. + 17 jx (Sonic,...) ou éch. ctre Supergfx + jx. **Serge LAURENT, 01440 Lingeat Viriat. Tél. : 74.25.33.46.**

Vds Megadrive + 8 jx fr. : 2 500 F port compris + Gameboy + 3 jx : 700 F ou éch. ctre Gamegear. **Jean-Luc TROTZIER, 5, rue de Nordmouse, 68150 Schaeffersheim. Tél. : 88.98.09.16.**

Vds jx Megadrive : Dynamite Duke : 150 F, James Pond : 200 F. Sur Gameboy vds Batman : 100 F. **Tristan LE TERREC, parc des Chutes Lavie, imp. Sylvestre, B2, 13013 Marseille. Tél. : 91.61.18.15.**

Vds sur Megadrive Strider ou éch. ctre S Volley ou Street of Rage ou Alien S. Vds 3 jx MS + Light Ph. **Saïd MELLA, 42, av. Paul-Valery, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.90.59.34.**

Vds Megadrive fr. + 3 jx (Altered Beast, S. Thunderblade, Sonic) + gar. jusqu'au 09/92 : 1 800 F à déb. **Dominique ROCHARD, 5, rue Henri-Thirard, bât. A1, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 45.47.88.04.**

Vds pour Megadrive super Monaco GP : 200 F et Battle Squadron : 200 F. Vds cart. MSX et Mattel. **Michel SACCOMANI, 19, rue des Lilas, 21000 Dijon. Tél. : 80.67.47.21.**

Vds jx Megadrive : John Madden A.F. 449F + Alex Kid : 320 F + Altered Beast : 200 F ss gar., B + N. **Jacky GOULAOUIC. Tél. : 89.89.90.32 (ap. 18 h).**

Vds Megadrive fr. limée + 4 jx + 1 man. TBE : 1 500 F à déb. ou éch. ctre jap. + jx. **Frédéric FONTE, 3, rue de Belfort, 57290 Fameck. Tél. : 82.57.08.81.**

Vds Megadrive franç. + Alt Beast + Sonic + Rambo + Gaxe + adapt. + jap. ss gar. : 2 000 F. **Maxant DANILO, 68, bld de Cimiez, 06000 Nice. Tél. : 93.53.35.16 (H.R.).**

Vds Megadrive franç. + 1 jeu + 1 man., TBE : 1 100 F à déb. **Eric BARILLET, La Roseraie, 17, rue Gabriel-Péri, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.09.84.**

Vds Megadrive + 1 jeu (Musha Aleste), le tt : 700 F, bon état, vds moni. CPC 6128. Px : 500 F. **Alexis ANNONAY, 22, parc d'Ardenay, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.10.22.48.**

Vds Megadrive + 2 man. (Turbo AETB et Genesie) + 9 jx. Px : 3 000 F. **Christophe MERIE, 5, av. Louis-Lumière, 28000 Chartres. Tél. : 37.28.22.27.**

Vds Sega MS : Px : 600 F (ach. mars 91) + 2 jx : 1 100 F (Alex Kidd 4 et My Hero) ou les 2 : 500 F. **Julien RESTE, 14, rue du Mas Lion, 66160 Le Boulou. Tél. : 68.83.47.00.**

Vds Sega MS + control stick + 2 joys + 7 jx (After Burner, Altered Beast, Alex Kidd, etc.), le tt : 990 F. **Hubert DROUINEAU, 53, av. des Etats-Unis, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.45.38.**

Vds sur MD jap. Ken, SMGP et TF3 à 250 F pce ou éch. ctre Str. Rage ou Block Out ou Gynoug ou Spidey. **Pascal. Tél. : (16-1) 43.72.46.92.**

Vds ou éch. jx MD (12) (Ghouls'n Ghost, Moon, Mys. Def., Mickey) de 200 à 280 F. **Bastien Houillon, 178, ch. des Bas-Vignons, 91100 Corbeil-Essonne. Tél. : (16-1) 60.88.25.75.**

SEGA

Vds SEGA 8 bits + man. volant + pist. + 4 jx, 2 en mémoire) + 2 joys. : 1 000 F à déb. Urgent. **Ludovic PERINET, 9, av. des Raplaous, 13330 Pelissanne. Tél. : 90.55.32.14.**

Affaire vds Sega M. S. + 4 jx ou éch. ctre Game Gear : 800 F. **Cédric BOURROUX, La Rouvière D2, 83, bd du Redon, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.44.85.**

Urgent : vds console Sega M – S + 3 jx px : 700 F, Jan 91 (neuve). **Cédric CHEVRIER, 23, rue Georges-Foimard, 88700 Rambervillers. Tél. : 29.65.31.60 (ap. 20 h).**

Vds ou éch. Master S. ctre Game Boy jx : (Alex Kid Chopflifter et Fire Forget II. **Pascal COSTAL, 47, rue du Docteur-Calmette, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.90.66.30.**

Vds Sega MS + le Phasers + 3 jx + 2 man. + 10 jx (Mickey - Fantasy – Zone etc.) + embal. d'orig. : 2 350 F. **Arnaud SABATIER, 4, Square Terramorsi, 92360 Meudon-La-Forêt. Tél. : (16-1) 46.31.02.51.**

Vds console M. S., 2 man., Light Phaser (Pist.) + 5 jx, dont Shinobi, 1 000 F à déb. **Xavier NOTIN, Bonbeynon-Savigny, 69210 L'Arbresle. Tél. : 74.70.72.28.**

Vds 6 jx Sega M. S. : Spellcaster, Alterb Beast, Wonderboy 1 et 2 etc. entre 150 et 200 F. **Christophe NEYNER, 7, rue Jules-César, 67330 Bouxwiller. Tél. : 88.71.36.12.**

Super affaire vds Sega 8 bits + 4 jx dont Altered Beast et un de tir et 1 man. Turbo le tt : 1 000 F. **Denis HUOT, 13, rue Laurent-Heyd, 67380 Lingolsheim. Tél. : 88.78.40.65.**

Vds Sega, 8 bits + man., Megadrive + 9 jx (Hangan, Fantasy zone II, etc. px : 2 000 F. **Sergio TELES DIAS, 10, rue Logelbach, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 46.22.08.87.**

Vds Sega 8 bits + ultima IV + Alex Kid + Mickey gar. 5 mois constructeur px : 800 F. Val. : 1 600 F. **Didier ALLOUCHE, 47, av. Paul-Valéry, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.94.41.31.**

Vds SEGA avec 3 man. + 4 jx (Battle Out run, Psycho Fox, R-Type, Thunder Blade) TBE. Val. : 2 000 F, vds : 1 000 F. **Sébastien DZIEDZIC, 17, av. Verlaine, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.15.42.31.**

Vds Sega 8 bits + 12 jx (Wonder Boy 2, Alex Kd 2 et 3, Golvecius, Shinobi, Psycho Fox + rapid Fire + joy Konix : 1 700 F. **Philippe JONKISZ, 62, rue d'Autun, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : 85.58.56.24.**

Vds Sega 8 bits + pisto. + 2 pads + 2 jx insérés et 2 jx (Rambo 3, Ghost House) px : 750 F bon état ! **Thomas SARTIGNY, 22, carrière Grimonprez, 59150 Wattrelos. Tél. : 20.24.33.19 (ap. 18 h).**

Vds Sega MS + pist. + 2 man. + 13 jx (Moon Walker, Ghouls'N Ghost) + câble TV. Le tt : 1 800 F à déb. **Alexandre DELAMARRE, 26, rue d'Amiens, 60210 Grandvilliers. Tél. : 44.46.67.92.**

Vds Sega + 5 jx (sup. Mon GP, Heavy Weight Champ) + 2 control Pads + joys : 1 500 F. **Frédéric BRAVO, 52, bd des Vergers, 69630 Chaponost. Tél. : 78.87.96.89.**

Vds Sega M.S. : 300 F + 2 jx vds NES : 200 F. Jx NES : Tortues : 200 F. Jx MS : 100 à 150 F. **Vincent DEKEUWEQ, 17, place Proissart, Valenciennes, 59300 Nord. Tél. : (16-1) 27.42.36.36.**

Urgent ! vds Sega MS + 8 jx (dble Dragon, R-Type, Itali 90) + Pist. : 1 550 F (au lieu de 3 100 F). **Christophe MOREIRA, 25, rue de la Moque-Barrique, 45110 Chateauneuf-sur-loire. Tél. : 38.58.90.93.**

Vds Sega 8 b + 2 joy Pads + 2 contrôle Stick + 9 jx (Op. Wolf, D.Dragon, R.Type) : 1 600 F au lieu de 3 300 F (port compris). **Stéphane BONARDI, 17, rue Louise-Michel, 38100. Tél. : 76.49.57.56.**

Vds Sega 8 bits + 5 jx (Monaco GP R-Type Wonderboy 2 etc.) : 1 500 F à déb. **Frédéric NOEL, 37, rue du Fort-Gassion, 62120 Aire-sur-La-Lys. Tél. : 21.95.92.43 (ap. 19 h).**

Vds Sega 8 bits + Alex Kid + S. Tennis + 1 man. le tt : 450 F ! (gar. 10 mois TBE). **David CALISTI, 5, rue des renoncules, 57000 Metz-Magny. Tél. : 87.62.46.38.**

Vds jx Master System (Wonderboy 2, Golden Axe, Tennis Ace, Thunder Blade, dble Hawk). Faire offre. **Pierre FEVRIER, 65-67, rue des Moulins, 62500 Saint-Omer. Tél. : 21.98.51.77.**

Vds 18 cart. Sega M. S. 1 et 2 (tennis Ace, Psycho Fox, California, Game-Quartet etc.) Urgent : 600 F les 3 ou 200 F l'un. **Mathieu GARCELON, 35, rue des Bartoux, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 45.06.01.34.**

Vds 11 jx Sega 8 bits : Indiana Jones, Wonder Boy I et 3, Shinobi : 150 F pce. **Julien RAMONE, 15, av. Beau-Soleil, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.12.83.**

Vds + de 20 jx sur Sega 8 bits, liste sur dem. ctre 1 tbre à 2,30 F. Vds NES bas px (Nantes S.V.P.). **David JANMAMODE, La Gouachère, 44470 Carquefou. Tél. : 40.50.88.00.**

Vds Sega 16 bits, jamais servi px achat : 1 300 F vendu avec 1 jeu : 900 F. **françois GERARD, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.71.85.36.**

Vds Sega 8 bits + 5 jx (Phantasy Stars, Myckey, Miracle Warriors) + man. (Stick) poss. vte sépar. : 1 200 F ! **Ludovic KOSIOR, 69, rue des Jardins, 59180 Cappelle-la-Grande. Tél. : 28.64.27.91.**

Vds 3 jx Sega 8 bits (Mickey Alex Kidd in Shinobi World Aztec Adventure) : 350 F les 3 ou séparément. **Cédric CHAFFARD, 67, rue des Its Chauveau. Tél. : 85.43.62.91.**

Vds SMS + 4 jx (Golvellius, After, Burner, etc.) + light Phaser. TBE. Le tt : 1 000 F. **Elvis DOIZON, 75, av. du Docteur Casalis, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.62.13.**

Vds Sega 8 bits + 7 jx (Golden Axe, Warrior + Mickey Mouse + Danan (The Jungle Fighter) + Rastan, etc. **Nicolas MAMARBACHI, 7, rue Edmond-Guillout, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.83.91.26.**

Vds MS + l. ph. + 2 c. pad. + SG Commander + 3D Glasse + Mis Def. 3D + Op. Wolf + Hangon + Safari Hunt + galaxy Force, vendu : 2 000 F, valeur : 3 500 F. **Rémy LAUPRETRE, 2, square Baudelaire, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.78.19.42.**

Vds Sega 8 bits + phaser + Rapide Fire + 8 jx (Mickey Moonwalker, etc.), le tt, TBE, cédé à 2 000 F. **Marc DECOURT, 31, rue du Champ-Meloin, 35235 Thoirgné Fouillard. Tél. : 99.62.09.58.**

Vds Sega MS + 1 man. + pist. + 16 jx (R-Type, Mickey, Rambo 3, Dble Dragon, Golden Axe, Rocky, etc...). Px : 1 200 F. **Guillaume DUTERTRE, 2, impasse Bartholdi, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.60.50.**

Vds jx MX : Kungfu Kid, Volley, Altered, Aliens : 80 F pce. R-Type, Lord of the Sword : 240 F pce. Ban Panic : 100 F. Phaser + Rambo 3 : 250 F. **Marc VOYDEVILLE, 78, rue Denis-Roy, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.82.39.46.**

Sega MS + 5 jx (Wonder Boy 3, Capitain Silver, Golvelius et Alex Kid in Mirace Word. **Julien VAMBOQUESTAL, 326, rue des Rosiers, 59230 Rosult. Tél. : 27.27.94.30.**

Vds Sega 8 bits + 6 jx (Dble Dragon, shinobi...) + pist. + 2 man. : 1 300 F. **Thibaud DE LA TOUR D'ARTAISE, 2, rue de l'Abbé-Gillet. Tél. : 45.25.96.84 (ap. 17 h).**

Vds Sega 8 bits + 2 jx (Hang on, Great Volleyball) : 600 F. **Laurent BOUQUIN, Les Mottes, 36230 Saint-Denis de Jouhet. Tél. : 54.30.70.70.**

Vds Master System + lunette + 8 jx (Tennis, wonderboy 3, psichofox, Casinogames), TBE, sacrifié : 1 180 F. **Emmanuel VANDEHEND, 6, rue de Saint-Simon, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.26.06.**

Vds Master System + 2 pads + Handle Controler + pist. + 10 jx (Rambo 3, Shinobi, Fire Forget 2). Px : 1 800 F. **Cyril HAILLET, Le Mesnil-à-Caux, 76910 Criel-sur-Mer. Tél. : 35.86.74.68.**

Vends Sega 8 bits : 250 F. Vends cart. à 100 F (Golden Axe, R-Type, Out Run, Thunder Blade, The Ninga,...). **Lionel BRUERE, rue Jean-Jupillat, résidence du Parc, bâtiment : C4, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.90.42.17.**

Vends Master System : 250 F et nombreux jeux : 100 F pièce : Golden Axe, R-Type, Dble Dragon, etc. **Lionel BRUERE, rue Jean-Jupillat, résidence du Parc, bâtiment : C4, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.90.42.17.**

Vds Sega 8 bits + 5 jx (Dble Dragon, Time soldiers, Altered Beast, Choplifter). Px : 800 F, poss. vte sép. **Thierry GAUTHIER, 7, rue du Val-Content, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 43.50.60.07.**

Vds Master System + 2 man. + 10 jx. Val. : 3 100 F, cédée : 1 300 F ou 500 F console + Hang-On et 100 F par jeu. **Nicolas GRISON, 21, Le Collet Rond, chemin des Aglands, 13800 Istres. Tél. : 42.56.34.96.**

Urgent ! Vds Sega MS + 6 supers jx (px réel : 2 630 F) cédé à un px fou : 1 300 F ou éch. ctre NEC (sans jx). **Patrick EPOTE, 7, rue Ernest-Tissot, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.62.82.**

Vds jx Sega Psycho Fox, Moonwalker, BE : 340 F les 2, 170 F l'un. Poss. d'éch. **Sylvain COUDEVILLE, 35, av. Maréchal-Joffre, 30900 Nîmes. Tél. : 66.62.15.92.**

Sega MS (janv. 91) + 14 jx : 1 400 F ou sép. : 150 F pce, 3 jx : 400 F, 7 jx : 800 F + 2 grat., SMS : 300 F. **Jean-Paul CORREIA, 3, rue Riocreux, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.23.16.43.**

Vds Sega MS + light phaser sans jx : 500 F. Px à déb. **Clément LE TETOUR, 43, rue Eugénie-Peulletan, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 48.85.00.24.**

Urgent ! Vds jx sur Sega MS 8 bits : Wonderboy 3, Alex K., in Shinobi, Worl, R-Type, Ultima IV : 100 ou 200 F, TBE. **Thomas GUYOT, La Chauvais, 35270 Meillac. Tél. : 99.73.31.66.**

Vds SMS seule : 250 F ou avec 10 hits (R-Type, Tennis Ace) : 1 000 F. Vds Pacmania + Fogotworld + G & G + Golden Axe; WR. **Julien DEUNETTE, 16, rue du Plat, 69002 Lyon. Tél. : 78.42.82.33.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 11 jx : Y's Zillion II, Altered Best, R-Type... Parfait état, val. : 4 250 F, px : 2 400 F. **Jean-François LEROUX, Le Boulevard Blou, 49160 Longue. Tél. : 41.38.80.50.**

Vds MS + 6 jx + phaser + 1 control pad : 800 F ou éch. ctre autre console. **Fabien LELARD, 91, av. Marceau, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.47.32.90.**

Vds SMS + 1 control stick + 6 jx : Dble Dragon + Afterburner... Px : 800 F ou 150 F pce. **José PARADINHA, 80, rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.56.18.84.**

Vds Sega 8 bits + 3 joys + 7 jx (Shinobi, California-G., Parlour-G), val. : 2 740 F, cédé à 1 250 F. **Guillaume JOURNADE, 4, rue de l'Eglise par Mortagne, 17290 Thaire-d'Aunis. Tél. : 46.56.17.29.**

Stop affaire ! Vds MS Sega + Rap. Fire : 300 F ou éch. ctre 1 jeu MD Sega. Cher. jx MD 150 maxi. Ech. 3 jx MS ctre 2 jx MD. **Jacques CAHUZAC, 2 bis, route du Parc, les Gatineaux, 28320 Gallardon. Tél. : 37.31.07.78.**

Vds Master System + 2 jx : 300 F. Vds jx Sega (Bomber Baird...) : 100 à 150 F. Vds Nintendo : 200 F. Vds Tortues : 200 F. **Vincent DEKEOWER, 17, place Froissart, 59300 Valenciennes. Tél. : 29.42.36.36.**

Sega : vds à 50 % du px d'achat 62 cart. et cartes (Master System). Liste + px ctre tbre. **Bruno BERNOLD, 9, rue de l'Helvétie, 74100 Ambilly.**

Vds Sega MS + 2 man. + 15 jx (Altered Beast, Psychofox, Wonderboy, in Monsterland) : 1 800 F. **Christophe GANDON, 271, rue de Belleville. Tél. : 42.40.53.57.**

Vds Master System + 2 jx (Shinobi, Alex Kid 1). Px : 600 F (val. : 850 F) ou éch. ctre Gameboy + Mario. **Noël RACINE, rue Rhin et Danube, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 34.22.10.52.84.**

Vds Sega 8 bits + 4 jx. Px : 800 F. **Samir AITMESGHAT, 5, rue Robert-Schuman, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.12.84.**

Sega 8 bits + 10 jx : Mickey, Indiana Cup Italia, etc. + joy Sega : 1 350 F (valeur 3 300 F) (acheté décembre 90). **Gérard POISSON, 12, bld d'Andilly, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.50.33 (après 20 heures).**

Vds Sega, 2 man., pist., 7 jx + not., ss gar. (déc. 90), exc. état dans emb. d'orig., f. de port à parta., px : 1 450 F. **Nounou, 16, rue d'Erstein, 67400 Geispisheim. Tél. : 88.68.99.67.**

Vds jx SMS (Golden Axe, Cloud Master, captain Silver, zillion, Golvelius, Rocky ; etc.) de 100 à 200 F, 58 uniq. **Michaël ROZIER, Breuil, 58700 Premery. Tél. : 86.37.91.03.**

Vds Sega MSM + 2 joy + Rapid Fire + Hang On + Golden Axe, Spellcaster, Dynamite Dux, seulement 1 050 F ! **Colin BOUVET, Le Pin, 14590 Moyaux. Tél. : 31.63.64.82.**

Vds MS + pist. + 2 man. + 2 jx (intégré) et 3 jx (cart.). Px : 890 F. Vds CPC 6128 + mon. coul. + 10 jx + manuel. Px : 1 500 F. **Vincent DUROZARD, 5, square Charles-Peguy, 49070 Beaccouzé. Tél. : 41.72.07.96.**

Vds Sega 8 bits + 6 jx + pist. : Fire & Forget 2, Psycho Fox. Px : 800 F. **Stéphane MURACCIOLI, BTE, 20, rue Jean-Giono, La Soude, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.56.19.**

Vds jx Master System (Mickey, Psycho Fox). Px : intér. Liste sur dem. (joindre tbre à 2 F 50). **David INTROLIGATOR, 32, av. Maignan, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.83.16.80.**

Vds Master System 2 (cplète) + 4 jx (exc. état, gar. 10 mois). Val. : 1 300 F, px : 850 F. **Sylvain COLLEAU, 22, rue Charles-péguy, 29200 Brest. Tél. : 98.44.12.50.**

Vds Sega + 8 jx : Wonder 3, Zillion 2, Hang On, Indiana, TBE : 1 200 F ou éch. ctre Core + jx TBE. **Fabrice NOEL, 117, rue Aristide-Briand, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.61.09.**

Vds Sega MS + 6 jx. Px : 1 100 F, TBE. **Jean-Luc SASTRE, Parc de Marbotin, appt 148, bt Lesiberis, 33700 Merignac. Tél. : 56.12.02.01.**

Vds Sega MS + Spellcaster. Px : 200 F, vds Moonwalker, Mickey et Phantasy Star : 150 F pce. **Jérôme COGNET, 5, rue des Peupliers, 77210 Avon. Tél. : (16-1) 60.72.05.67.**

Vds jx Sega MS. Px très intér. TBE, Rastan 150, great Holf, Iso, Ghostbusters 17S. **Antoine BRINQUIN, 10, kap Uhella, 29470 Plougastel-Daoulas. Tél. : 98.40.52.03.**

Vds Sega MS – 1 an, TBE (déc. 90) + Alex Kid + 3 jx (Mickey, Moonwalker, Shinobi), px : 900 F. **Fabrice BUON, 9, rue Châteaubriand, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 47.35.25.35.**

Vds Sega MS + 5 jx (E-Swat, My Hero, The Ninga, Secret Command, Wonder Boy). Px : 1 000 F. **Jérôme MARTINI, rue Jean-moulin. Tél. : 90.31.41.65.**

Vds Sega Megadrive + jx (Dick Tracy, Allien Storm, Devil Hunter, Last Battle + péritel + man. Px : 1 300 F. **Maxime COHEN, 19, rue Fourcroy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.52.93.**

LISTE DES GAGNANTS
CONCOURS CONSOLES + / ATARI LYNX

1er prix : 1 console de jeu Lynx portable couleur avec 17 jeux, 1 pare-soleil, 1 adaptateur voiture, 1 sacoche de transport.

Pierre-François Laligant
Les Robines
36220 LUREUIL

2e au 40e prix : 1 console de jeu Lynx portable couleur avec 4 jeux California Games, 1 adaptateur secteur.

Thomas Maillot,24, grande allée Léon-Blum. 77186 Noisiel. **Nicolas Jean,** Champs du Pré-Ouest, 07430 Savas. **Marc Hadjadj,** 9, rue Dumont-d'Urville, 13008 Marseille. **Thomas Briselance,** 18, les Primevères, 25130 Villers-le-lac. **Julien Masliah,** 35, allée de la Grange de Malassis, 91190 Gif-sur-Yvette. **Laurent Muller,** 10, rue de la Plante-aux-Pierres, 51390 Rosnay. **Mickaël Berge,** 13 bis, rue du Chef-de-ville, 77440 Armentières-en-Brie. **Nicolas Pequignot,** 75, rue Olivier-de-Serres, 75015 Paris. **Vincent Ruf,** 9, allée de la Mare, 91350 Grigny. **Vincent Dubocq,** 10, rue Nungesser, 94310 Orly. **Guillaume Dorison,** 46, rue de Bercy, 75012 Paris. **Trang Bui,**12, rue Louis-Marchandise, 94400 Vitry-sur-Seine. **Simon Clausure,** 465, rue du Groslier, 69210 L'Arbresle. **Sébastien Cardon-Benaben,** 1, lot Bourès, Rue Estival, 47240 Bon-Encontre. **Serge Pacatte,** 140, rue de Viller, 54300 Luneville. **Thomas Justier,**22, chemin de la Borne Grise, 78800 Houilles. **Yakai Chen,** 41, rue du Faubourg-du-Temple, 75010 Paris. **César Chuffart,** 20, rue des Jardins, 59800 Lille. **Stéphane Rapiné,** avenue de Martigny, 84110 Vaison-la-Romaine. **Christopher Thomas,** 95, rue de la Libération, 34400 Lunel. **Valéry Biar,** 36, bd de l'Europe, 68100 Mulhouse. **Olivier Froment,** 18, place Foch, 80000 Amiens. **Sébastien Martin,** 159, rue d'Isaac, 72000 Le Mans. **Ludovic Lemaréchal,** 18, allée Gabriel-Fauré, 78000 Versailles. **Ophélie Corradini,** 96, rue Foch, 57700 Hayange. **Frédéric Gilles,** 106, rue Salvador-Allende, 92700. **Sylvain Michel,** Le Chaffard, 38630 Les Avenières. **Olivier Place,** Les Pépinières du Las, 234 avenue des Routes, 83200 Toulon. **Jean-Oratien Blondel,** 11, rue Edmond-Valentin, 75007 Paris. **Cédric Vaudremer,** 87, rue Saint-Germain, 60510 Laversines. **Victor Dillinger,** 68, rue Saint-Louis-en-L'île, 75004 Paris. **Eric Fontès,** 151, rue du Commandant-Charcot, 69110 Sainte-Foy-les-Lyon. **Alexis Ostrowski,** 54, rue du Port, 17110 St-Georges-de-Didonne. **Jérémie Ducrot,** 6, impasse des Aygues Brunes, 84110 Vaison. **Loïc Vimeney,** 9, place du clos du Prieuré, 33440 Ambares. **Laurent Bouchard,** 28-30, rue Mascard, 31500 Toulouse. **Cyril Mosqueron,** 4, impasse Gilles-Renault, 14980 Rots. **Raphaël Arbuz,** 33, rue des Alouettes, 75019 Paris. **Thierry Barrière,** Résidence El Vives, Bâtiment F10, 66000 Perpignan.

NES

Nintendo 8 bits + pist. (encore ss gar.) + 4 jx (SMB 1 - 2, Faxanadu, Duck Hunt : 1 300 F + un cadeau. **Richard VIALFONT, 11, rue Moïse, 77570 Chateau-Landon. Tél. : (16-1) 64.29.30.30.**

Vds NES + Zapper + 2 man. + 3 jx (double-D. II, S. Mariobros, Duck-Hunt : 900 F. **Alban PESSOTTI, 15, rue Frédéric-Chopin, 54250 Chamigneulles. Tél. : 81.31.20.30 (à pa. de 6 h).**

Vds Nintendo + 8 jx : (Tetris, Mégaman 2, etc.) + pist. + 2 man. et 1 joys. Px : 1 600 F. **Cédric VOLAT, 115, rue Brancas, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.23.15.14.**

Vds NES + 2 man Zapper + Nes Max + 6 jx px : 1 700 F, val. : 3 300 F. **Pascal CABIDDU, 2, Hameau du Chateau, 30510 Générac. Tél. : 66.01.36.72.**

Vds 10 jx sur NES + console + Zapper : Rescue SMB1 et 2 Zelda 1 TMHT Punchout : 2 300 F. **Olivier HALLIER, 3, rue de Voivres, 72700 Spay. Tél. : 43.21.96.26.**

Vds jx Nintendo : Top-Gun ; Spy ; Castl ; Zelda 1 et 2 ; Ikari Warriors (de 250 à 350 F). **Jacky GOULAOUIC, 68000. Tél. : 89.82.90.32 (apr. 18 h).**

Vds Nintendo SMB2. Zelda 2, Castel Vania 2, Goonis 2, TBE, val. : 2 020 F, cédé à 850 F ou séparément. **Alexandre DEMARTY, 3, Squares Camille-Pissaro, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.57.42.73.**

Vds NES + 1 jeu : 650 F avec 2 jx : 1 000 F avec 7 jx : 2 800 F ou seule 400 F ou jx vendus sép. **Michaël BRAMAND, Vilette-les-Carrières, 73210 Aime. Tél. : 79.55.69.59.**

Sur NES vds Selda II (possibilité d'éch. ctre jeu Game Gear) et Top Gun (env. : 150 F). **Matthieu HANACHOWICZ, 109, rue Vendôme, 69006 Lyon. Tél. : 78.24.32.56.**

Vds 14 jx Nintendo 150 à 200 F Metal Gear, Turtles, Punch-Out, Cobra Triangle, Link1 et 2, Rygar, Tetris. **Eric ENSENAT, 21, av. de la Ferme Croze, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.75.08.95.**

Vds Nintendo + 2 jx + 1 pist. + 2 man. + 1 poster Nintendo (val. : 1 700 F) vendu : 1 000 F état neuf. **Lionel SICARD, 65, rue Pautrier, 13004 Marseille. Tél. : 91.84.73.79 (ap. 19 h).**

Hey Mec ! oui toi. Vds K7 Nintendo 100 – 250 F (Mach Rider, Tennis, Skate Or Die, Top Gun, Track and Field II). **Cyril DHIFALLAH, 19, Impasse d'Aulas, 30133, Les Angles. Tél. : 90.25.64.18.**

Vds cons. Nintendo + 6 jx. Duck Toles. Dble Dragon I et II. : 2 000 F. **Bertrand VIGNY, Zonzier Filingés, 24250. Tél. : 50.36.28.18.**

Vds jx Nintendo NES Metroid Soccer, Castelvania 2 px : 800 F. Contactez-moi vite px à déb. **Sébastien BOUDRAND, Les Oddos, 38410 Saint-Martin d'Uriage. Tél. : 76.89.75.89.**

Vds console NES neuve (ss. gar. 10 mois) + 2 jx (Batman, Snake) val. : 1 300 F, vendu : 750 F (embal. + not.). **Valéry HUGOTTE, 129, rue Paul-Deroulède, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 47.82.43.38.**

Vds Nintendo + 14 jx val. : 5 200 F (Punch-Out, Zelda), vds : 3 490 F ou vds séparé ou éch. ctre coregrafx + jx. **Cédric ROUILLE, 20, rue André-Gide, 35200 Rennes. Tél. : 99.41.74.77.**

Vds K7 Nintendo Rad Racer : 200 F, Soccer : 150 F, et dble Dragon 2 : 250 F + frais de Port. **Céline POUPLARD, 16 bis, rue Saint-Maurice, 49230 Montfaucon-sur-Moine. Tél. : 41.64.77.42.**

Vds Nintendo + 3 jx (Super Mario Bros I. Duck Hunt. Dble Dragon II) + pist. : 1 090 F (jan. 91). **Germain PELTIER, 3, allée des Tilleuls La Maladière, 38160 Saint-Verand. Tél. : 76.64.01.39.**

Vds NES 8 bits + Zapper + 2 man. + Adapteur + 33 jx (Mario I) jamais servi px : 3 000 F TTC, 4 mois. **Dawen LIAO, Cité Zephir, Bt. B7, 97300 Cayenne (Guyanne française). Tél. : 59.43.11.462.**

Vds NES jap. + 44 jx (dble Dragon 2, Ikari Warrior 3, Super Mario etc.) Px : 2 500 F. **Antoine LAM, 47, rue des Maraichers, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.09.77.97.**

Vds nbx jx NES (SMB 1 & 2, Link, Megaman, Faxanadu.), Gameboy + 2 jx + adaptateur : 850 F, jx NES TBE 150 à 250 F. **Arthur HUGOT, n° 5, Place de la Comédie, 79000 Niort.**

Vds Nintendo + 16 jx (TBE) + nbx Mag. px : 3 800 F. (vite). **david GUSTAVE, 23 bis, rue Guy-Pépin, 27300 Bernay. Tél. : 32.46.10.03.**

Urgent ! vds 9 jx + console NES (SMB1, Zelda 1, Zelda 2, etc.) vends jx sép. Le tt : 1 800 F. **Julien DUBOIS, 9, cité de Phalsbourg, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 40.09.71.39.**

Vds jx NES. Vds aussi jx MD (Sonic, Midnight, Devil Hunter, TF3, G & IG, Strider). Vds Megadrive + 1 jeu : 800 F. **Alexandre. Tél. : 60.11.56.95.**

Vds NES + 8 jx Super Off Road Link Blades of Steel Punch Out Top Gun. Px à déb. ou vte sép. **Arnaud PERENNOU, 21, chemin de Roz-Ar-Glin, 29000 Quimper. Tél. : 98.54.62.94.**

Vds Nintendo + 5 jx (Life force, Tetris, Robo Warrior, Run'N Attack) : 1 100 F + revues. Ech. ctre MD + jx. **Mathieu REBERGUE, 12, bd Bessires, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.75.39.**

Vds Nintendo TBE (déc. 90) + 3 jx (Mario 2, Tortues, World Cup) val. : 1 800 F, vendu : 1 100 F. **Gaël LEGER, 3, rue Ker-Vihan, 29170 St-Evarzec-Fouesnant. Tél. : 98.56.27.57 (le soir).**

Vds Urgent Nintendo TBE Plus 11 jx le tt sacrifié à 2 000 F. **Noël BORRO, 93, chemin des Collettes, C.A.-sur-Mer. Tél. : 93.20.82.48.**

Vds Nintendo TBE 89 + 11 jx : Zelda 1, 2, Mario 1, 2, World Cup, TMHT. Ensemble ou sép. : 150 à 200 F le jeu. **Alexandre RIBAS, 85, rue de Bordeaux, 33980 Audenge. Tél. : 56.26.80.97.**

Vds Nintendo version luxe (pist., 2 man, 2 jx) + 3 jx Bayou B. Faxanadu T.Ninja : 1 30à F. **Basile DAVID, Le Bourg Faye-la-Vineuse, 37120 Richelieu. Tél. : 47.95.63.36.**

Vds jx NES : 200 F à 300 F : Faxanadu SMB2 et 2 Zelda 2, Salomon Key, Bayou Billy ou éch. **Grégory GOILLOT, Le Bourg, 61350 Passais-La-Conception. Tél. : 33.38.74.16.**

Vds jx pour NES (10) de 150 à 250 F ou éch. ctre Gameboy + jx. **Pierre BERNARDE, 16, rue Elie-Augustin, 81000 Albi. Tél. : 63.54.30.86.**

Vds NES + 2 man. + Robot + Pist. + Robocop et Kidicarus : 1 200 F. **françois COMBES, Villa Cantogrel, Quartier de la Tour, 06210 Mandelieu. Tél. : 93.93.05.39.**

Vds jx NES e,tre 200/250 F : Rife Force,, Wisard et Wamlor, Zelda I, Simon's Quest, Gradius, Robo Warrior. **Olivier BARESCUT, 35 Square des Carrières, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.84.01.87.**

Vds Nintendo + 2 man. + man. Arcade + 1 jjx (Batman, Dble Dragon 2, Zelda 1 et 2, Mario 1 et 2, Ninja). Px : 1 790 F. **Stéphane LE BOUDER, 77, Chemin des Bretoux, 95320 Saint-Leu-la-Forêt. Tél. : (16-1) 39.60.02.03.**

Vds NES 8 bits + 10 jx : Mega, Man 2, Gremlins 2 (rég. parisienne seul.) : 2 500 F TBE. **Yann CINCOTTA, 8, place des Arcades, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.74.50.04.**

Vds Nintendo + 2 jx (SMB, Rygard) : 600 F, vds Legend of Zelda : 250 F. **Sébastien LEDOUX, 21, rue du Cdt Mouchotte, 62150 Houdain. Tél. : 21.53.45.87 (ap. 19 h).**

Vds NES + 9 jx le tt : 2 000 F ou éch. ctre Megadrive (val. des jx : 2 829 F). **Frédéric MONTIEL, 7, résidence Concorde, Domaine de la Salle, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.53.62.**

Jx Nintendo entre 100 et 250 F liste complète et px ctre env. tbrée. Gameboy neuf + 6 jx. **Claude MILAGRE, 1, impasse Emile-de-Girardin, 82100 Castelsarrasin. Tél. : 63.93.55.26.**

Vds pour NES Kung Fu : 100 F, dble Dribble : 150 F, Top Gun : 150 F. **Patrick PERRAUT, 21, bd Paul-Chantrel, 72000 Le Mans. Tél. : 43.23.27.24.**

Vds Ninendo + 74 jx Mario, Supermario, Tetris, Golf etc. (à px sacrifié : 2 000 F + 100 F de port. **Claude DE RIVAS, 3, passage de Strasbourg, 31130 Balma. Tél. : 61.24.43.21.**

Vds Nintendo + pist. + 2 man. + 5 jx (Soccer, SMB1, Megaman 2). TBE : 1 300 F. **Guillaume CHAPOTTE, 39, chemin de la Batterie, 69500 Bron. Tél. : 78.26.67.58.**

Vds Nintendo + 2 Apper + NES Advantage + 8 jx (Castelvania Rad Racer Rush'n Attack) le tt : 1 500 F. **Alexandre BONNUIT, 160, bd de Charonne, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.76.18.**

Vds jx NES (Cobra Triangle, Ghosts'n Goblins) : 250 F l'1, 425 F les 2. **Rémi SILVESTRE, 55, rue Robert-Gaillard, 86100 Chatellerault. Tél. : 49.21.75.28.**

Vds Robot Nintendo (peu servi, TBE) + jeu Gyromite ; Envoi pos. : 400 F. **Fabien DEGRANGE, 6, allée de la Closerie, 54840 Gondreville. Tél. : 83.63.65.02.**

Vds NES + 3 jx (Turtles SMB 1, Duckh.) : 1 000 F au lieu de 1 500 F ou éch. ctre Megadrive jap. + 1 jx et 1 man. **Julien LOZIER, 39, av. Jean-Moulin, 26500 Bourg-les-Calence. Tél. : 75.43.08.11 (ap. 18 h).**

Vds NES + man. + man. Guashot + (Batman, Robocop, Zeldai, Popeye) : 1 300 F ou éch. ctre Mégadrive + 1 ou 2 jx. **Fabien MEYNARD, Z.E. de la Croix-Blanche, 16800 Soyaux. Tél. : 45.95.49.32.**

Vds NES + Zapper + Mario Bros : 550 F + nbx jx (Baman, Snake). **Thibault EBNER, Le Mas de Lafon, 24570 Le Lardin-Saint-Lazare. Tél. : 53.51.20.96.**

Vds nbx jx NES de 120 à 240 F + vds adapt. jap. + SMB 3 + contra 1 + Dead Fox : 1 100 F. **Christophe PHAM-DANG, 4, rue des Archives, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.92.72.**

Vds K7 Nintendo : Zelda II, SMB 2, Castlevania, Silent Service SMB 1/Buck Hunt : 200 F pce et Zapper Nintendo : 200 F. **Sylvain PHILIBERT, 17, av. de Grenoble. Tél. : 76.21.68.31.**

Vds NES + 2 man. exc. état : 350 F + 9 jx exc état (dble Dragon, Mario 2, Ducktales, etc.). Px : 200 F pce, lot : 2 100 F. **Nicolas LOUBET, 23, rue Saint-Bruno, 31000 Toulouse. Tél. : 61.22.83.06.**

Vds Nintendo + dble Dragon 2 + Batman + Rad Racer avec lunettes 3-D (état neuf) : 1 290 F + man. **Arnaud PETE, rue du Moulin Saint-Mars-des-Près, 85110 Chantonnay. Tél. : 51.46.91.33.**

Vds jx Nintendo (dble Dragon 2) entre 150 et 200 F, port compris. **Cyril FELY, rue de Bellevue, 23600 Boussac. Tél. : 55.65.00.17.**

Vds Nintendo + Game Light + 7 jx (TMNT, dble Dr., Duck Tales, Tetris, Tennis, Golf, Qix). **Sébastien PONCET, place du Plâtre, 69930 Saint-Laurent-de-Chamousset. Tél. : 74.70.50.40 ou 74.26.50.70.**

Vds NES + 1 jx : 500 F, vds 6 jx de 200 à 300 F (dble Dragon II, Zelda, etc.) ou le tt : 1 950 F. **Fabien THOMAS, Le Grand-Domaine, 03300 Creuzier-le-Neuf. Tél. : 70.58.15.95 (ap. 20 h).**

Vds NES + 4 jx (Zelda 2, SMB 2, Track 2, Field 2, Bub Bob) : 1 200 F le tt (sep.) éch. jx Game-Boy (Habio, Tennis) : 150 F pce. **Jean-François CORRE, Le moulin-neuf, 85590 Treize-Vents. Tél. : 51.65.34.01.**

Stop ! éch. vds jx sur Nintendo, Tortues, Kung Fu, Rush'n Attack, sur Game Boye Burai Tortues à bientôt. **Yvan VIGNOLES, 53, bd Rochechouart, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.81.25.32.**

Vds NES + 5 jx au choix : 1 000 F le tt en TBE. **Anthony LAUGE, 34, av. des Anciens Combattants d'AFN, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.83.39.33.**

Vds jx Nintendo Castlevania : 300 F, Trojan, 250 F, état neuf. **Akim CHELBAB, 83, av. des Célestins, 03200 Vichy. Tél. : 70.59.92.00.**

Vds NES + Buble Boble, Section Z, SMB, 990 F ; vds SMB 2, Wizard & Warrior, Gun Smoke, Metroid : 225 F pce. **PLAGELLAT, rue Pincipal par St-Hippolyte du Fort, 30170 Monoblet. Tél. : 66.85.20.63.**

Vds jx NEC : Down Load, Vigilante : 170 F l'un et jx Sega MS : Space Harrier et After Burner : 110 F l'un. **Eric CHEVALLIER, 6, allée des Tertres, 95640 Marines. Tél. : (16-1) 30.39.78.38.**

Vds NES + 23 jx val. neuv : 9 700 F (avec jx) px : 4 500 F (avec NES max et jx) SMB 1 et 2 Soistice etc. **Childeric PICART, 1, Impasse de la Dime, 95450 Seraincourt par Vigny. Tél. : (16-1) 34.75.75.61.**

Vds NES + Robot + Pist. + 6 jx : 1 800 F. Affaire en Or (- 50 %). **Gregory CICA, 85A, rue du Commandant-Mage, 13001 Marseille.**

Vds Nintendo + 1 jeu : 350 F. Vds Game Boy + 2 jx : 406 F. Tél. : Machado JOAO, 78, rue des Archives, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.71.52.85.

Vds Nintendo + 2 man. + jx : Ikari Warriors, Simon's Ouest, Snake Rattlenroll et Tennis le tt : 500 F. **Charles LENDGUE, 68, rue du 8 Mai 1945, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.23.51.99.**

Vds NES + Nesa + 2 man. + 32 jx : 1 200 F, jx div : 200 F+pce. Ikari, Simon's, Turtles, Castle Va, Rygar, Rad Racer, Top Gun. **Claude LAIFA, NR. 14, Impasse du Soc, Maisons de Tamaris, 83500 La SEYNE S.M. Tél. : 94.06.01.66.**

Urgent ! vds NES + 8 jx : Zelda I et II, Iron Sword. Val. : 3 400 F. Px : 2 000 F ou éch. ctre SFC. **Mathieu CALZOLARI, 95, route des Collines, 74330 Poissy-Monod. Tél. : 50.46.27.43.**

Vds nbx jx Nintendo état neuf : 200 F. Vds jx Gameboy : 100 F. **Jean-Christophe DERVILLE, Pâtisserie Les Sapins, 74260 Les Gets.**

Vds NES + Zapp + 5 K7 + 2 man. + prise péritel, px : 1 200 F. **Thomas CAVALERA, 4, rue Eugène-Varlin, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 42.87.16.01 (le mardi de 15 h 30 à 18 h 30).**

Vds Nintendo + 2 paddles + man. Turbo + Phaser + 10 jx récents val. : 5 000 F, px : 2 500 F. **Amaury LEBRUN, 5, rue des Côtes, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.71.28.**

Vds Nintendo + jx + 2 man. le tt : 1 200 F, à déb. **Laurent BIREAU, 24, rue de l'Algérie, 33500 Libourne. Tél. : 57.51.91.34.**

Affaire ! vds NES + 6 jx TBE : 1 300 F. Jx Mega Man I et II, Tortues, Skate Or Die Trojan SMB.MB. **Mikaël DESSI, 144, chemin de la Mignonette, 06220 Golfe-Juan. Tél. : 93.63.42.07.**

Vds Nintendo TBE + 10 jx : 2 000 F (val. 4 200 F). **Julien GICQUEL, 4, rue de Prague, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.61.11.63.**

Vds NES + 5 jx (TopGun, Trojan, D. Tales) + Zapper : 1 300 F (BE) ou éch. ctre PC Engine + Spleur + jx. **Adrien MODERLEN, 13A, rue Jean-D'Arc, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.57.25.**

Urgent ! vds NES + NES Adv. + 7 jx (SMB, Zelda, R.Racer, K. Icarus + G.Smoke, D.Drible, Catch) : 1 590 F et 190 F un. **J.-F. ARNAUD, Clavère, 31390 Lafitte-Vigordane. Tél. : 61.87.82.36.**

Vds sur NES : Urban Champion + not. : 250 F maxi. **Jérôme DUFFOURC, bât. E, appt. 96, Cité du Garros, 32000 Auch. Tél. : 62.63.36.46.**

Stop affaire ! vds Nintendo + revues + 2 man. + 10 jx. Val. : 4 700 F, px : 2 200 F. **François JOUSSE, 179, rue des Gravières, 33310 Lormont. Tél. : 56.06.24.35.**

Vds jeu Nintendo Silent Service état neuf, px : 287 F. **Benoît DUPUICH, 30, rue de la Plaine, 59780 Camphin-en-Pevelle. Tél. : 20.44.13.45.**

NES + man. Advantage + pist. + Robot + 15 jx (Robocop, Double Dragon 2, etc.). Px : 1 800 F. **Julien CHEYROUX, 7, rue des Ferrets, 64000 Pau. Tél. : 59.02.55.14 (ap. 7 h 30).**

Vds Nin 8 bits + SMB : 400 F + 13 jx (dble Dragon II, Bayou Billy, Batman) de 200 à 300 F + NES Adv. : 350 F très urgent ! **Alexandre MARGNAC, 1, allée des Rouges-Gorges, 59267 Proville. Tél. : 27.81.72.18.**

Vds Nintendo Zapper, Robot, 2 man. NES Advantage, 2 jx : 1 000 F. Vds jx : 230 à 250 F. **Vincent BAISLEAU, 10, Square Edmé-Boursault, 03100 Montluçon. Tél. : 70.03.87.59.**

Vds Nintendo + 5 jx : Tortues ; Batman ; Wold Cup ; Rush'n Attack ; Ice Hockey. Px : 1 500 F (val. réel. : 2 400 F). **Tanguy CHARRETEUR, 2, rue Terrin, 56620 Pont-Scorff. Tél. : 97.32.52.13.**

Vds jx sur Nintendo, avec not., Airwolf : 200 F, Soccer : 150 F, Mach Rider : 150 F. **Christophe LASSALLE, Caneins, Servinge, 01990 Saint-Trivier/Moignan. Tél. : 74.55.89.23 (ap. 18 h).**

Vds Nintendo + 4 jx + pist. val. : 3 300 F, cédé à 1 100 F. **Stéphane BRIRMI, 14, rue du Clos, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.56.34.92 (ap. 18 h).**

Vds Nintendo + Megaman 2 Batman, Super Mario Bros 2 + 2 man. val. : 1 900 F. Px : 1 200 F. **Marc GUGLIOTTA, 17, rue du Gravier, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 60.29.84.36.**

Vds NES + Zapper + Robot + 2 man. + 13 jx (Mario-Bros 2, Zelda 1, Tortues). Val. : 6 000 F, cédé : 3 000 F (à déb.). **François PARROT, 36, rue Branly, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.06.28.**

Vds NES + 12 jx (Mega Man 2 + MHT, Zelda, Punch Out). val. : 5 624 F px : 2 700 F ou éch. ctre 10 jx MD. **Mickaël ALLOUCHE, 50, av. Paul-Vaillant-Couturier, 91390 Morsong-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.42.41.**

EURO LOISIRS

20, rue Littré - 75006 Paris - **Tél : 45 49 19 39**

Ouvert du Lundi au Samedi de 11 h à 21 h - Dimanche de 15 h à 20 h

M° Montparnasse

SUPER FAMICOM
avec 2 Manettes, Câble Péritel, bloc adaptateur et correcteur de couleurs intégré
Disponible

La Compétence du Spécialiste

Le plus Grand Choix de cartouches FAMICOM disponibles en France

Actraiser	Drakken	Hole in One	Shogi	YS III
Aéra 88	EDF	Hyper Zone	Sim City	Zelda III...
Arthur Quest	F Zéro	Jerry Boy	Super Mario World	
Augusta Golf	Final Fantaisy IV	Joe & Mac	Super Pro BaseBall	**Accessoires**
Big Run	Final Fight	Knight Gundam	Super R Type	Boîtiers
Bombuzal	Gamba League	Pilotwings	Super Stadium	Câble Stéréo
Castelvania IV	Gdleen	Populous	Super Tennis	JB King
Darius Twin	Goemon Fight	Pro Soccer	Ultaman	Malettes
Dimension Force	Gradius III	Raiden	Ultra Base Ball	Manettes
Dodge Ball	Gundam F91	SD Gread Battle	XE-1SFC	etc...

Les nouveautés réellement disponibles en Avant-Premières

Grand Choix de CONSOLES et de JEUX
MegaDrive - Game Gear - Game Boy - Neo Geo - PC Engine

Location de Films Vidéos à partir de 15 F

Pour vos ÉCHANGES consulter EURO LOISIRS

au **45 49 19 39**

Vds jx Nintendo 200 ou 250 F pce : Airwolf Gun Smoke etc. **Benoit CALMELS, route de Coulombx, 14740 Sainte-Croix Grand-Tonne. Tél. : 31.80.28.46.**

Vds Nintendo + pist. : 700 F + jx Megaman 2, Blades of Steel, Ghost Busters 2, Rush' Nattack, Simon's Quest à 300 F. **Simon ROUSSEAU, 100, rue Saint-Sébastien, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.11.75.45.**

Vds jx NES tortues : 190 F ou éch. ctre Megaman ou Super Mario 2. **Olivier LIMANDAS, Le Château-Blanc, 01390 Saint-Marcel-en-Dombes. Tél. : 72.26.12.82.**

Vds cart. Nintendo, Castelvania I, Dragon Ball, Sectionz, Bionnic Commando, Zelda II, Punchoot, Ikariwarrior : 150 F pce. **Laurent BERENGUIER, Quartier Saint-Jean-le-Château, 83340 Les Mayons. Tél. : 94.60.00.19.**

Vds NES, très bon état + NES Advantage + 2 manettes + Zelda II. Prix : 590 F. **Anthony ROULEAU, La Cajale Caro, 56140 Malestroit. Tél. : 97.74.64.21.**

Vds NES (TBE, oct. 90) à 1 000 F (à déb.). Vds Mags BD, Articles, K7, Jouets, jx, posters etc. **Laurent MORUZZI, 1, allée des Camelias, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.72.00 (ap. 19 h).**

Vds jx NES : (Robocop, Zelda, Tortues, Trojan, Simon's Quest) : 250 F pce. **Vincent BERNARD, 25, rue Jules-Ferry, 62138 Billy-Berclau. Tél. : 21.79.90.29.**

Vds Nintendo Non état + nombreux jeux : Tortue, DD II, SMB III, Megaman I, + 1 K7, 31 jx, Of Froad, Kung Fu. Prix : 1 700 F **Thomas COUDREUSE, 62, rue de Missy, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.43.60.74.**

Vds Nintendo + 2 jx TBE le tt : 900 F pce (Zelda 1 et 2). **Michaël BOURROUSSE, place de la Mairie, 47380 Monclar d'Agenais. Tél. : 53.41.81.49 (ap. 18 h).**

Vds K7 Nintendo : 200 F environ : Dragon Ball. **Raphaël BILLAULT, 24, rue d'Auvergne, 28800 Bonneval. Tél. : 37.96.25.29 (répondeur).**

Vds Nintendo + Man + 5 jeux Super prix : 850 F. Vds 12 jeux de 100 F à 200 F (Picsou, Zelda 1 et 2, Punch-Out). **Mourad BENSTITI, 8, rue d'Agen, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.41.21.16.**

Vds NES + Zapper + 4 jx (SMB 1, Duck Hunt, Megaman 2, Batman) état neuf : 1 300 F le tt (urgent !). **Olivier GUERIN, La routière, 85430 Aubigny. Tél. : 51.06.29.11.**

Vds Nintendo + 2 jx TMHT + Punch Out : 700 F + vds TMHT out Punch out : 250 F. **Guillaume GOUDARD, 68 bis, rue de la Figuairasse, Résidence du Clos du Merle, 34070 Montpellier. Tél. : 67.47.32.33 (ap. 19 h).**

Vds NES + 1 jx (TOp Gun) : 350 F. Vds 4 jx : 250 F l'un, NES Adv. : 200 F, Nis : 100 F, King Conix : 50 F. **Damien BAC, 11, rue de Veyrines, 33700 Merignac. Tél. : 56.12.04.91.**

Vds Nintendo + 11 jx : SMB 2 Zelda etc. état neuf (val. : 3 480 F) px : 1 990 F. **Dominique MOREL, 4, cité des Lilas, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 30.76.65.36.**

Vds jx NES (Robowarrior, Tortues, Kidicarus, Metal Gear, Wrestling, Dragon Ball, Dble Dragon 2) : 250 F pce. **Rémi DUBOIS, 9, rue de Paris, 95380 Louvres. Tél. : (16-1) 34.72.69.91.**

Vds ou éch. tortues sur NES ctre Zelda 1 ou Megaman ou Wizard & Warrior. **Laurent FABREGA, Domaine du Fleich, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.00.33.**

Vds NES + 2 man + Quick Joy + 8 jx + Zapper, val. : 3 400 F, vds : 2 299*fF ou éch ctre M.D. Franç. + 1 man. + 6 jx. **Jean-Philippe VALASTRO, 5 bis, Place de la Peupleraie, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (16-1) 45.99.34.24.**

Vds Nintendo + 2 jx + power Glove + 2 man. (Ice Climber et Urban Champion) : 1 500 F. **Jean-Pierre SIM, 66, rue Jean-Effel, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.62.32.88.**

Vds K7 Nintendo : 200 F pce (Dragon Ball, Zelda 1, Mega Man). Etat neuf. Vds Console Nintendo. **Nicolas FURIC, 95, rue Edouard-Vaillant, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.84.81.31.**

Mega, Affaire ! Vds NES + Robot + pist. + 6 jx + man. Infrarouge Akklaim. Px : 990 F. **Pascal MOUSSY, 31, av. de Thumery, 77310 Boissise-Le-Roi. Tél. : (16-1) 64.09.83.82.**

Vds NES (8 mois) TBE + Mario Bros + Duck Hunt + Pist. Prix : 690 F (dans l'Yonne uniquement). **Yanne et Loïc KERDANET, Beaudemont, 89500 Villeneuve-sur-Yonne. Tél. : 86.87.39.20 (répondeur).**

Vds jx Nintendo : 200 F et 250 F + console jx 3 man. : 300 F. **Matthieu REVERIER, 103, allée de la Mésange, 84320 Entraigues. Tél. : 90.83.22.64.**

Vds jx Nintendo Castlevania Zelda II Dragon Ball, Bayou Billy, Robocop, Blades of Steel Skate or Die : 270 F. **Patrice PEZILLIER, 24, rue Rechossière, 93000 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.70.73.**

Vds Nintendo + 4 jx (Life Force, DD II, Link, Punch-Out). TBE : 1 600 F. **Jean-Michel MULLER, 1, roue de Bestru, 88490 Provenchères-sur-Fave. Tél. : 29.51.25.47.**

GAME BOY

Vds Game Boy + 6 jx TBE + Gamelight, le tt : 800 F urgent. **Samuel MOATTI, 12, rue Duranti, 75011 Paris.**

Vds jx Gameboy Bugs Bunny, faire offre ou éch. ctre Jx Gameboy. **Gautier MARVIN, 21, rue de Paris, 60128 Plailly. Tél. : 44.54.33.03.**

Vds Gameboy + Tetris et Super-Mario-Land. Px : 500 F. Ecrire seulement. **Stéphane MAUREL, 38, rue des Caves, 92310 Sèvres.**

Vds Gameboy + Tetris + Fortress of Fear + Mario + écouteurs stéréo : 900 F. Achète Megadrive – de 1 300 F. **Stéphanie STEINBACHER, 65, chemin du Bout des Landes, 44300 Nantes. Tél. : 40.40.58.27.**

Vds Gameboy ss gar. + 4 jx (War + Castelvania + Fort. of F.) + Gamelight + pochette + piles + acc. **David PERROT, Pouon Soye-en-Septaine, 18340 Levet. Tél. : 48.25.63.02 (H.R.).**

Vds Gameboy TBE + 7 jx : F1 Race, contra, bat. + cadeau : 12 piles neuves + sacoche, val. : 2 290 F, px : 1 290 F ! **Ivty KEO, 18, rue de l'Odéon, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 46.71.89.08.**

Vds Gameboy sous garantie + Tetris, Tortues : 400 F. vds jeux Gameboy à 100 F (Tennis, Marioland, Baseball). **Mathieu SANTIANO, 54, rue Carnot, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.00.43 (ap. 18 h).**

Vds 4 jx Gameboy à 150 F pce : Castelvania, Mario, Spiderman Ken. Vds NES + 2 jx Zelda 2, Tortues : 690 F. **Julien STEIN, 3, bld Henri-Ruel, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.73.28.08.**

Vds Gameboy + Tetris + écout. + câble vidéo Link + piles neuves. Px : 450 F. **Olivier ANTOINE, 7, résidence des Bords du lac, 91080. Tél. : (16-1) 60.78.12.51.**

Vds jx Gameboy : Tortues, Nemesis, Spartanx, Robocop : 200 F pce et Gargoyles Quest : 150 F. **Christophe GARNIER, 6, square Perronet, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.24.21.19.**

Vds Gameboy ss gar. + Tetris, Dble Dragon et Batman. Val. : 940 F, px : 750 F. Urgent ! **Julian AUZOU, 56, rue de la Rochefoucauld, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.85.89.10.**

Vds Gameboy + 6 jx (Batman, Spiderman, Dragon's Lair, etc.), val. : 1 800 F, cédé à 1 200 F. **Anthony POUJOULY, 2, rue des Rayés Ocres, 95610 Eragny. Tél. : (16-1) 30.37.64.47.**

Vds Gameboy + Tetris + S. Mario + B. Fight + câble + alimentation (TBE). Px : 700 F. **Vincent LEPRETRE, La Forgerie, 35500 Balazé. Tél. : 99.75.27.72.**

Vds pour Gameboy, 2 jeux (Bubble Bobble + Robocop). Le tout : 300 F. **Christophe RIERA, chemin du Jeu de Mail, 11160 Peyriac. Tél. : 68.78.23.83.**

Gameboy + 6 jx (Alleway, Tetris, Kwirk Pinbot, Solar Striker, etc., état neuf, ss gar. Px : 1 000 F. **Claude MILAGRE, 1, impasse Emile-de-Girardin, 82100 Castelsarrasin. Tél. : 63.32.14.64.**

Vds 2 Gameboy + 7 cart. (Tennis, Dble Dragon), le tout TBE : 1 600 F. Prix à débattre. **Davy EA, 12, clos du Sylthes, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.38.08.69.**

Vds Gameboy + 11 jeux + Light Boy, le tout excel. état : 1 500 F. **Alexandre DUGUAY, 53, avenue de Breteuil, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.83.20.76 (vers 18 h).**

Vds Gameboy cplète + 4 jx (Contra, Batman, Dble Dragon, Tetris) + Light Boy, val. : 1 600 F, px : 1 000 F à déb. **David VINCKIER, 137, rue du Guesne, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.72.60.12.**

Vds ou éch. jx Gameboy (H. Westling : 100 F, G. Les Quest : 120 F ou les : 200 F), uniq. en Provence. **Benjamin WERY, 61, Le Grand Domaine, 13540 Puidycard. Tél. : 42.92.08.21.**

Vds Gameboy + 6 jx (mario, Tortues) + quadrupleur, le tt en TBE pour 1 400 F, urgent ! **Laurent GATEAU, 22, rue des Epinettes, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.64.55.03.**

2 jx Gameboy 250 F pce ou 500 F le lot (Alleyway, BuraiFighter) ou éch. ctre Castelvania, Gremlins 2. **Jean-Guy ORTU, 11, rue du Faubourg Bannier, 45000 Orléans. Tél. : 38.62.69.99.**

Vds pour Gameboy 2 jx 130 F pce, urgent + vds Light Boy : 130 F et en cadeau : un pin's. **Mickaël BEAUVAIS, 16, allée du Buat, Saint-Ouen-sur-Iton, 61300 L'Aigle. Tél. : 33.24.09.18.**

Vds jx Gameboy (Mario, Dble Dragon, The Hunt for red october) de 120 F à 170 F ou éch. poss. et vds Light Boy. **Mickaël BAUVAIS, 16, allée du Buat, Saint-Ouen-sur-Iton, 61300 l'Aigle. Tél. : 33.24.09.18.**

Stop ! Très grand choix ! Vds 27 jx Gameboy. Px à déb. de 100 à 150 F. A pas rater. **Eluan BESCOND, 25, rue Marie-Stuart, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 31.61.12.99.**

Vds Gameboy + câble Link + écout. + Alleway + Solarstriker au px incroyable de 590 F, pt inclus. **Benoit GAULTIER, 29, rue de la Fontaine, 64500 Ciboure. Tél. : 59.47.00.13.**

Vds Gameboy + 3 jx (Tetris, Motocross, Maniacs et Dragon's Lair), TBE. Px : 650 F (avec casque et câble). **Gaël BRUSSELEERS, 41, rue du Théâtre, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.75.12.67.**

Vds Gameboy + 16 jx (Batman, Burai Fighter, R-Type, Dble Dragon, Tennis, spiderman, etc. + Light Boy : 2 800 F TBE. **Pascal MICHEL, 7, square de la Butte aux Lièvres, 91070 Bondoufe. Tél. : (16-1) 60.86.49.44.**

Vds Gameboy ss gar. + 3 jx + 4 piles rechargeables + câble video Link + écout. : 800 F. **Stéphane ABDELLI, 180, rue Professeur-Beauvisage, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.09.25.**

Vds Gameboy TBE ss gar. + 3 jx : Dble Dragon, Tetris et Burai Fighter, urgent. **Jean-Stéphane JAQUET, 40, av. des Vosges, 67000 Strasbourg. Tél. : (16-1) 88.37.30.36.**

Vds jx Gameboy : Dr Mario (sans bte ni not.), Castlevania : 130 F l'un. **Matthieu GAUDIN, 4, rue Molière, 3, résidence Opéra, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.53.85 (ap. 18 h).**

Vds Gameboy TBE avec Tetris, Robocop, Motocross, Maniac, Marioland. Px : 1 000 F, val. : 1 400 F. **Basile CUVEREAUX, 67, rue Escudier. Tél. : 46.03.34.74.**

Vds Gameboy + 4 jx (poss. vte sép.), px à déb.. **Pao THONG, 197, ch. de Fontanière, 69350 La Mulatière. Tél. : 78.50.59.49 (ap. 18 h).**

Vds Gameboy avec Tetris en TBE + câble. Vds Link + écout. + Batman + Fortress of Fear + Game Light : 800 F. **Cyrille DEBON, 4, rue de Seine, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.15.17.60.**

Vds Gameboy + 13 jx : 1 600 F ou vds Gameboy + Tetris : 500 F et vds jx (R-Type...). **Matthieu LUNEAU, 7, rue Saint-Bernard, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.21.82.**

Vds Gameboy bon état + 5 jx (Batman, Marioland) : 1 300 F le tt. **Olivier PICHOT, 1 bis, rue Boileau, 94210 La Varenne. Tél. : (16-1) 48.89.45.26.**

Vds 8 jx neufs + Gamates style Gameboy cause Atari : val. : 2 000 F, cédé à 1 500 F. **Pascal BOULAND, 4, allée des Renouvillères, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.00.44.16.**

Vds 9 jx Gameboy (Dble Dragon, Alleway, Gargoyle'squest, etc.) : 100 F l'un. **Johan GARAUDE, 34, rue de l'Aviation, 86000 Poitiers. Tél. : 49.58.15.51.**

Vds Gameboy état neuf + 2 jx : Dble Dragon, Tetris + écout. + cordon + bte : 500 F. **Emmanuel BUREAU, 32, rue Baudin, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.62.62.**

Vds Gameboy + 8 jx (Mario, Dble Dragon, King of Thezoo, in your face, etc...., val. : 2 525 F, px : 1 500 F. A bientôt ! **Paul PAVLESKI, 7 bis, rue Fabre-d'Eglantine, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.47.33.27.**

Vds Gameboy + 6 jeux : 1 000 F (+ sacoche). Vds sép. 5 jeux Gameboy (Batman, Dragon's Lair) : 125 F la cart. **Alexandre JOET, 11, rue Robert-Baudry, 51520 Saint-Martin-sur-le-Pré. Tél. : 26.65.00.65.**

Vds Gameboy + 8 jx + Gamelight, val. : 2 200 F, px : 1 500 F (poss. vente sur Paris). **Alderic LESPECE, 4, rue Pinthe, 60360 Rotangy. Tél. : 44.46.99.83 (W.-E.).**

Vds supers jx sur Gameboy et Megadrive (Faery Tale, PGA Golf, Dragon's Lair, etc...), Sonic the Hedge. **Benjamin BEJBAUM, 16, rue du Fossé Lézard, 95190 Fontenay-en-Parisis. Tél. : (16-1) 34.71.13.25.**

Vds Turbo Express + 2 jx : 2 200 F. Px à déb. Vds jx Gameboy. Vds console super cassette vision (2 jx). Px : 300 F. **Alexandre THIERY, 6 bis, rue Jacques-Lemercier, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.55.05.47.**

Hello ! Vds Gameboy + NES. Px : 1 260 F ou éch. ctre Megadrive 3 jx Gameboy et 5 NES. **Rodolphe SCHMIDT, 33, bld Gambetta, 30100 Alès. Tél. : 66.30.26.02.**

Vds jx Gameboy : 100 F (F1 Rale, Duck Tales, Gargoyley's, Bubble, Golf, Tennis, World Cup, Fortress of Fear...). **Aldric FEUILLEBOIS, 88, av. de la République, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.40.81.96 (entre 18 h et 20 h).**

Vds jx Gameboy : Castlevania, Picsou, Tortues, Bugsbunny (px à déb.). **Alexandre BOUCHU, 6, av. Roberto-Rossellini, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.89.72.57.**

Vds Gameboy + Tetris + Moto-Cross + Light Boy + accessoires (ss gar.), px à déb. **Gregory MONIN, La Ville d'Orchal, 35160 Talensac. Tél. : 99.07.42.25.**

Vds Gameboy + 3 jx (Mario, Ballon Kid, Tetris) + Game Light. Px : 450 F, merci. **Olivier PIAT, 10, allée des Etamines, 83210 La Farlède. Tél. : 94.24.59.65.**

Vds Gameboy + Tetris + Marioland + Batman : 850 F. Vds Master System + Alex Kidd + aztec Adventure : 550 F (ss gar.). **Dominique JIMENES, 42, rue Victor-Hugo, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.27.88.05.**

Vds jx Gameboy : F1 Race, Roue Fortune, Chasehq, TMNT, Snoopy, Robocop, Gargoyle, Kwirk, Dr Mario (150 à 200 F). **Olivier GRUNBERG, 10, villa de Cronstadt, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.46.36.**

Vds jx Gameboy 150 F pce (Marioland, Spider, Tennis ou les 3 à 400 F. **Yannick CHRISTOPHE, 21, route d'Alsace, 57870 Walscheid. Tél. : 87.25.52.32.**

Vds Gameboy 7 jx (World Cup, Dble Dragon, Gargouile, spiderman) + Game Light, val. : 2 200 F. Px : 990 F. **Sebastien IBANEZ, 123, rue de Salerne Le Mercure, escalier 234, n° 528, 34083 Montpellier. Tél. : 67.03.33.51.**

Vds jx Gameboy (Gargoyle, Golf, Castlevania, Dr Mario, Duck Tale, Buble Ghost, Marioland : 100 F pce. **David GIRARD, 74, av. Gabriel-Péri, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 48.89.56.69.**

Gameboy TBE + Tennis + Tetris + R-Type + Cowtra + Socar Striker + F. of Fear : 1 000 F. **Laurent PEQTHIEU, 22, rue du Hameau, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.42.12.94.**

Vds Gameboy TBE ss gar. + 3 jx : Dble Dragon, Burai-Fighter (cause NES). **Jean-Stephane JAQUET, 40, av. des Vosges, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.37.30.36.**

Gameboy + 6 jx + écout. + câble, val. : 1 740 F. Px : 990 F ou éch. ctre Game Gear ou Megadrive fr. **Julien ROUX, quartier Fongaro, 26110 Nyons. Tél. : 75.26.32.15.**

Stop vds Gameboy + 9 jeux, le tout : 1 500 F ou 1 jeu : 110 F (World Cup, Side Pocket, Super Mario, Dble Dragon). **Yves GRAUFOGEL, 28, avenue du Général-de-Gaulle, 57100 Thionville. Tél. : 82.53.85.00.**

Vds Gameboy complète + 10 jx, val. : 2 590 F, px : 1 991 F avec 4 piles gratuites. **Julien ROSIQUE, 12, rue des Colombes, 77183 Croissy-Beaubourg. Tél. : (16-1) 60.06.49.01.**

Vds Gameboy + jx : Bubble Bobble, Gremlins 2, etc. **Arnaud PHILIPPE, 1, résidence du Gais-Logis, 93350 Le Bourget. Tél. : (16-1) 48.38.06.00 (ap. 17 h).**

Affaire ! Vds 2 Gameboy + 18 jx + 2 sacoches. Px : 2 400 F. **Jérémy RENAULT, 100, rue Amelot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 40.21.09.36.**

Vds Gameboy (juin 91), TBE + sacoche + 10 jeux (Batman, Buraif, Dble Dragon), valeur : 3 000 F, prix : 1 500 F. **Jérémy SIMONCELLO, 7, rue de la Paix, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : (16-1) 48.89.61.07.**

Vds, ach. ou éch. jx sur Gameboy. **Alexandre MAISETTI, 33, rue des Cascades, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.11.46.**

Urgent ! Vds Gameboy + 2 jx + Tetris : 690 F ou éch. ctre Game Gear. **Sébastien LEPAROUX, 38, bld Pierre-et-Marie-Curie, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.36.31.32 (ap. 18 h).**

Vds cart. Gameboy (A. Blob and his boy) jap. TBE. avec nt. fr. & Jap. et bte d'org. val. : 300 F cédé 250 F. **Philip GIBSON Jr., 59 bd Camille-Flammarion, 13001 Marseille. Tél. : 91.50.06.79.**

Vds Game Boy + 6 jx (Tetris + Tennis + Maru's Mission + Fortress of Fear + Golf + F1 Spirit) Ach. le 09/02/91 px : 1 100 F. **Julien BROUSSE, 62, rue Boris' Vilde, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 47.02.36.51.**

Game Boy bon état pour un px médiocre avec l'adaptateur + jx + 1 jeu gratuit. **Jean-Luc VIANEY, 7, bd Emile-Zola, 69600 Oullins. Tél. : 78.51.31.30.**

Vds Game Boy + 3 jx câble et étui : 650 F. **Jérémy LEDOUX, 34, rue Léon-Gambetta-Haubourdin. Tél. : 20.07.12.27 (de 9 h 30 à 12 h et de 12 h 30 à 19 h).**

Vds Gameboy TBE + 5 jx Px : 900 F ou éch. le tt ctre jx Mégadrive. **Vincent APFEL, 22, rue Vauvenargues, 13100 Aix. Tél. : 42.96.40.56.**

Vds jx Gameboy (Marioland, MR Chin's G.P., Kwirk) : 100 F le jeu. **Mickaël KURKDJIAN, 11, av. Fai Dherbe, 93310 Le Pré-Saint-Gervais. Tél. : (16-1) 43.63.37.05.**

Vds jx Game Boy (Spiderman), World Cup) Px : 140 F. Cart. 59 de préférence. **Cédric DUPET, 184, rue de la Potennerie, 59100 Roubaix. Tél. : 20.82.10.47.**

Vds Game Boy + écouteurs + câble péri. + 6 jx (Tennis, Spider, Socar, Gargoyle, Marjo, Tetris) px : 1 200 F. **Laurent BOUCHAUD, 16, rue Henri-Hervé, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 30.76.57.03.**

Vds Gameboy + 4 jx (Qix Spider Man etc.) + Game Light, TBE. Px : 1 100 F. **Nicolas AUDIFFREN, Villa Basque, Arengosse, 40110 Morcenx. Tél. : 58.51.77.59.**

Vds : Gameboy + Lightboy + Tetris et Moto-Cross Maniacs px à déb. **Grégory NONIN, La Ville-d'Orchal, 35610 Talensac. Tél. : 99.07.42.25.**

Vds Game Boy + 8 jx (Dragon's Lair contrat Tortues N) etc. + game Lighe px : 1 600 F. **Olivier PIAT, 10, allée des Etamines, 83210 La Farlède. Tél. : 94.24.59.65.**

Vds Gameboy TBE + 4 grands Hits (Tetris, F1 Race, Robocop, Fastestlap) avec not. et btes : 760 F le tt. **Emmanuel SOUSA, 6, rue de Grenoble, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 34.10.41.13.**

Vds Gameboy TBE + Tetris + Mario Land + Golf + câble : 700 F (port compris). **Laurent LECLERC, 9, rue Capitaine-Siry, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.18.22.56.**

Vds Gameboy + Tetris + Batman + Castle Vania + Maru'S Mission + Mickey 2 + marioland + Sacoche + lightBoy + loupe : 1 600 F. **Olivier KREBS, 10, rue Diaz, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : (16-1) 60.02.80.54.**

Game Boy (1 mois) + Tetris + Mario Land, le tt : 500 F et K7, NES : Top Gun, Ikari Warrior ICE, Climber, Robowarrior : 200 F l'un, Tortues : 250 F. **David BORGOGNO, Traversé de Font-Merlé « Les Ruchottes », 06600 Antibes. Tél. : 93.74.01.37.**

Vds Gameboy + 11 jx (FFI, Gargoyle's Quest, Tortues) + Case B. + light B. + Sacoche : 2 490 F. **Nicolas MORTIER, Chemin de la Croix-Rouge, 83470 Saint-Maximin. Tél. : 94.78.14.00.**

Vds Gameboy, livres + Tetris et Super Mario Land : 500 F. Vds jx Sega **Christophe ROSSI, Le Rond Point, Bt. C, av. P.-et-Curie, 83160 La Valette. Tél. : 94.61.20.07.**

LYNX

Vds Atari 520 STF + souris + 1 man. + jx (Populous). Px : 1 500 F ou éch. ctre supergrafx + jx. **Christophe HOEPPE, La rue des Jards, 37500 Cinais. Tél. : 47.95.92.98.**

Vds Lynx + Rygar + Slime World + California Games + prise secteur + Comilynx + ss gar. : 1 300 F ! **Vincent CORREARD, 21, chemin de la Petite côte, 69530 Brignais. Tél. : 78.05.36.71.**

Vds Lynx + Gauntlet, Electrocop, Rampage, Blue Lightning, Calgames, Road Blaperboy, Adart, 1 600 F + vds Aduisland sur Nec : 200 F. **Stephan BURNER, 11, rue Sébastien-Gryphe, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.90.53 (ap. 19 h).**

Vds Lynx + BMX + Surf + Footbag + SKateboard + électrocop + Rygar : 700 F. **Damien BAIRI, 11, allée Marx-Dormoy, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.05.15.09.**

Vds mon. coul. Atari SC 1224, px : 1 000 F. **Patrick PECHDO, 7, av. du Grésivaudan, 38130 Echirolles. Tél. : 76.09.52.67.**

Vds jx Lynx au px incroyable de 150 F : Slime World, Gates of Zendocon, Xenophobe, Gauntlet,... **Yann JACCAZ, Les Mésanges, 74120 Praz-sur-Arly. Tél. : 50.21.92.92.**

Vds jeux Lynx : Blue Ligtning, Gates of Zend, Gauntlet, Slime World à 150 F. Cherche Light Boy à 150 F. **Dembo DANFAKHA, 11, avenue Frédéric-Joliot-Curie, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.93.45.69.**

Stop ! Mega affaire ! Vds Lynx + 10 jx (3 hits), le tt pour 2 050 F. **Maximi SANSON, 63, rue Hallé, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.27.58.79.**

Vds Lynx + 6 jx + adapt. + Comlynx pour seul. 1 100 F. A vous de jouer ! **Olivier BOILLOT, 54 D, chemin de Turly, 18000 Bourges. Tél. : 48.70.20.65.**

Stop ! Méga affaire ! Vds Lynx cplète + 9 jx + btes orig. Px : 1 100 F. A bientôt j'espère. **Ronan LE FAOU, Strasbourg. Tél. : 88.22.17.13.**

Vds Lynx + Gauntlet (TBE 07/91) : 800 F ou éch. ctre autre console (BE) + 1 jeu mini. **Laurent SZTUREMSKI, 548, rue de la Chapelle, 59182 Montigny-en-Ostrevent. Tél. : 27.91.44.13.**

Vds très bon état, Lynx + 5 jeux (Rygar, Slime World, Zarlor, etc.) + sacoche + adapt. + pare-soleil. Prix : 800 F. **Christophe RAOULT, 9, allée Croix-du-Mont, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.78.81.86.**

Vds Lynx + Comlynx + adapt. sect. + Calif. Games : 600 F, lot de 15 jx : 1 700 F, 125 F ou 145 F l'un sur Lille et sa rég. **Sophie PAUL, 1, rue Gustave-Delory, 59790 Ronchin. Tél. : 20.86.13.12.**

Vds Lynx 3 mois + all. + Comilynx + mallette + 5 jx (Bluel, Rygar...) : 1 800 F ou jx séparés. **Basile FEMELAT, 30, hameau du Prieuré, 69230 Saint-Genis Laval. Tél. : 78.56.32.63.**

Vds Lynx + 3 jx + transfo. + Comlynx : 1 150 F + Gameboy + (jx + Game Light : 1 300 F + 520 STF. **Guillaume LAMOURET, 209, av. Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 40.19.94.32.**

Vds Lynx 2 (nouvelle version) + 4 jx, état neuf (ach. août 91), val. neuve : 2 000 F, px : 1 500 F. **Sébastien LE CHARPENTIER, 42, av. du Général-de-Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.68.24.44.**

Vds Lynx TBE + Cal. Games (4 jx) + Rygar + Zarl. Mercen. + Barbirds : 1 200 F, val. : 1 800 F. **Laurent ANGUY, 45, av. Joseph-Kessel, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.80.90.**

Vds Lynx + xenophobe + Blue Lightning + California Games, le tt : 700 F. **Cedric. Tél. : 55.98.20.48.**

DIVERS

Vds Game Gear + 4 jx (Shinobi, Wonder, Boy, SM GP, Pop Breaker). : 1 400 F seulement ou à déb. **Julien RISCH, 19, rue de Strasbourg, 55500 Ligny-en-Barrois. Tél. : 29.78.05.84.**

Vds Gamegear + Mickey (neuve) : 800 F. Ach. jx Famicom. Pos. Atari STE (vds jeux). **Michaël GALLICOT, 14, rue De France, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 48.08.16.41.**

Vds Game Gear + 7 jx : GP Grandprix, Shinobi, WonderBoy + 6 piles R. + chargeur. ss. gar. (juin 92) : 1 700 F. **Freddy BOHIC, 56, Clos du Chapitre, 76420 Bihorel. Tél. : 35.61.01.62.**

Vds jx Superfamicom : Super R-Type Augusta YS3 : 400 F par jeu. Tél. moi. **Ludovic BROTONNE, 40, bd Surville, 60250 Moux. Tél. : 44.56.58.11.**

Vds jx NEC entre 150 et 250 F : Tennis, Darius, Opération Wolf, Battle Ace, Shinobi, F1 Circus etc. **Didier RANDOT, 2, rue Robert-Delaunay, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.55.46.**

Vds NEC Supergraphx + 2 jx : 1 490 F. **Jean-David FERRAND, 10, allée des Platanes, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.33.15 (19 h).**

Vds jx NEC : 200 à 250 F (Wring etc.) + jx Game Boy à 150 F (catch – Dble Dragon, Mario). **Olivier MINNE, 32, rue Verte, Appt. 30, 62160 Calais. Tél. : 21.96.76.06.**

Vds CD Rom 2 Nec + accessoires + 3 super CD. Px à déb. : 2 600 F (neuf). **Ludovic SIAU, 207, rue Henri-Desbals, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.91.63.**

Vds jx et NEC à partir : 250 F à déb. ou NEC + CD Rom + tripleur de man. + 10 jx, 4 CD : 4 000 F. **Claude TAIEB, 3, av. Georges-Clémenceau, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.96.88.27.**

Vds NEC + Super Volley + formation Soccer + Shibobi + Tiger Road + Tennis. Px : 1 800 F. Port compris. **David CHATAL, 29, rue des Terrettes, 60420 Maignelay. Tél. : 44.51.13.73.**

Vds A500, TBE + nbx orig. pour 3 000 F à déb. Ach. Jx Gameboy : 100 F maxi. **Michaël BROD, 4, Square du Nouveau-Belleville, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.93.96.**

Vds GX 4000 complète : 350 F encore ss gar. ! **Lionel VILNER, 18, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.00.64.**

Vds Amstrad GX 4000 + 5 jx. val. : 2 100 F, vendu : 900 F. TBE (achetée en 01/91). **Cédric MAUBERT, 14, rue des Bocages, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.35.91.**

ACHATS

Ach. jx pour Nintendo : Natman et Duck Tales (100 F pce). **Joël CATALANO, 23, route d'en Béral, 81500 Lavaur. Tél. : 63.58.34.58.**

Cher. nbx jx Megadrive (jusqu'à 200 F). Faerytales, Shadow Dancer, Strider, Valis 3 etc. **Olivier IBORRA, 6, place des Bouleaux, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.70.32.54.**

Ach. Supergraphx, Megadrive + jx. Ach. Gamegear + jx. Rech. ou répare vieux Flippers. **François ISNARD, Villeneuve, 86300 Chauvigny. Tél. : 49.56.07.08.**

Ach. sur MD Lakers, VS Celtics : 300 F. Poss. éch. avec Sonic ou Super Voleyball. **Benoît LAVAGNE. Tél. : 47.27.09.42.**

Cher. jx Gameboy (nvté) avec ou sans notice entre 50 et 149 F. Merci vite ! **Gérald MIALOU, 3, le Clos d'Uriage, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.21.16.**

Ach. pour Megadrive : Batman, Aleste, Streets of Rage, Aero Blaster, Devil Hunter, Marvel Land. Px : 200 – 250 F. BE. **Nicolas HUMEAU, 9, rue du Sacré-Coeur, 49300 Cholet. Tél. : 41.65.54.87.**

Ach. Gameboy Nintendo + 1 jeu : 450 F maxi + bte de rang. **Jean-Philippe ELIE, 13, rue du Labour, 68180 Ensisheim. Tél. : 89.81.71.49.**

Ach. PC Engine pas + de 1 500 F ou Megadrive + 2 man. au même px merci. **Trong NGUYEN HO, 42, rue Gomot, 63200 Riom. Tél. : 73.38.42.36.**

Ach. sur Nitendo : Batman de 250 F à 300 F. **Lionel SABATHE, Quartier les Pourpres, chemin des Alouettes, 83260 La Crau. Tél. : 94.66.04.41.**

Ach. Gameboy + Turtles + Castlevania 2 pour - de 700 F. Ach. NES + Turtles + Batman - de 600 F. **François de SAINT-MARTIN, Cité Scolaire, BP.155, 60402 Noyon Cedex. Tél. : 44.44.06.90.**

Cher. jx Megadrive entre 150 et 200 F + bte + not. + jx américains franç. ou Japon. Merci ! **Gérald MIALOU, 3, le Clos d'Uriage, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.21.16.**

Ach. bons jx sur Sega M. S. 150 F à 200 F. Ech. jx sur Gamegear. **Thierry FLEY, 18, rue des Tilleuls, 59210 Coudekerque-Branche. Tél. : 28.63.63.37.**

Ach. jx sur SMS, Submarin Attack, Bomber Raid, Golden Axe Warrior, Slap Shot) de 50 à 150 F. **Baptiste VOLCLAIR, 177 b, av. du Luberon, 04100 Manosque. Tél. : 92.72.69.19.**

Ach. Megadrive Jap. + 2 jx px : 1 000 F ou Coregrafx + 3 jx px : 1 000 F et jx entre 150 et 250 F. **Eric RUIZ, 56, bd de la Valbarelle le St-J., Bt. R, 13011 Marseille. Tél. : 91.45.41.28.**

Ach. Gameboy complète ss gar. : 300 F avec jx not. 80 et + sur Consoles + 100 F pce. **Hugues CONSTANT, Ch. de Sigoulène, 82370 St-Nauphary.**

Megadrive jap. + 2 man. **Elvis JOVANOVIC, 5, av. Faiderbe le Prest, 93310 Saint-Gervais. Tél. : (16-1) 43.63.87.81 (ap. 19 h répondeur).**

Ach. jx pour SMS : Wonder Boy 3 et Danan The Jungle Fighter : 250 F max. **Jérôme DUFAY, 82, rue Guillaume-Budé, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.96.16.**

Ach. jeu Coregrafx à 150 F (PC Kid, Adventure Island). Vds Blodia à 150 F. **Denis BARBERON, 9, av. du Général-de-Gaulle, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.76.24.94.**

Ach. Gameboy : 500 F maxi. (avec écout., câble, Link et Tetris). **Loris GIOVINAZZO, 8, rue Gigallieni, 06480 Lacolle-sur-Loup. Tél. : 93.32.73.32.**

Ach. Gamegear : 650 F maxi. et Gameboy : 500 F maxi. **Frédéric DEMEAUTIS, 20, av. Mathurin-Moreau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.72.55.**

Ach. Supergraphx + min. 2 jx + Xe 1 Pro (si poss.) entre 1 500 F et 2 000 F. **Nicolas BOUQUET, 30, av. Boccade, 84000 Avignon. Tél. : 90.85.66.31 (ap. 19 h).**

Ach. jx sur Superfamicom. Vds Gamegear + 2 jx (Shinobi et Wonder Boy) : 950 F. **Johan ALBOBELLI, 69, av. du Général-Horne, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.42.06.45.**

Ach. jx sur Gameboy, NES, Sega 8 bits et surtout sur Megadrive. **Grégory LEVAKIS, Impasse Trollat, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.51.73.**

Vds Megadrive franç. + 3 jx Altreast Truxton Sonic et 2 man. ss gar. : 1 200 F. **Franck GODAUX, 42, rue de l'Idéal, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.49.44.**

Vds Megadrive Jap. + 1 jeu et 1 man. : 750 F. **Franck CATON, 25, av. de la Division Leclerc, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 46.65.27.66.**

Ach. jx sur Megadrive Fr. : Shadow Dancer : 250 F, Moonwalker : 150 F. **Alain BOULARD, 2, rue Branly, 92500 Reuil. Tél. : (16-1) 47.08.25.91.**

Ach. jx sur Megadrive : Golden Axe ou Devil Hunter ou Dick Tracy. Ach. adapt. cart. Jap. à 60 F. Urgent. **Grégory MARTIN, 15140 Saint-Chamant. Tél. : 71.69.26.76 (ap. 18 h).**

Ach. jx NEC carte ou CD et jx MD jusqu'à 200 F. Rech. Magicalboy Alex Kid Wonderboy (NEC). **Christophe PONCELET, 19, av. Rauss, 76370 Berneval-le-Grand. Tél. : 35.83.81.95.**

Ach. jx sur Megadrive. Maxi. : 200 F. **Marc COMINO, 9, impasse de la Concorde, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.80.06.21 (le soir).**

Ach. PC Engine GT : 600 F. Vds jx MD : 250 F, Strider Alien, Storm, Alest, World, Cup Aéro Blaster, Herzog, Zwei. **denis LABAYE, 10, allée Limousine, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.55.77.**

Ach. Megadrive Franç. + Pro 1 + 2 jx Bon Etat : 900 F. **Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.25.41.**

Ach. jx sur MD Fr. (entre 200 F à 250 F) Revenge of Shinobi, Harvel Land, sonic, Battle Squadron : 150 F à déb. **Michaël FEDELE, 21, rue Pasteur, 41100 Vendôme. Tél. : 54.77.74.51.**

Ach. Moonwalker sur MS pas trop cher (150 F) Sonic (150 F). **Patrick CLOCHER, 7, av. J.-B.-Garnier, 95550 Bessancourt. Tél. : (16-1) 39.60.66.07.**

Ach. Legend of Hero Tonma à partir de 200 F. Paris, rég. **Swan POULAIN, 38, av. Henrie-Bergson, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.73.42.**

Ach. Megaman sur Gameboy. px max. : 150 F. **Gilles BARELLI, 189, av. de la Lanterne, 06200 Nice. Tél. : 93.83.84.53.**

Cher. Atari 500 STF ou A 500 ou CPC 6128 + nbx jx pour environ : 2 000 F à 3 000 F. **Igor FRINDICK, 12 ter, rue Molière, 17480 Le Château-d'Oléron. Tél. : 46.47.73.39.**

Ach. sur NEC : Download, Aeroblaster, Dead Moon, Formation Soccer, Override, Cadash. **frédéric DE CELLES, 20, av. de Provence, 66330 Cabestany.**

Ach. jx Megadrive Jap. : Kageki : 250 F. Shadowdancer : 200 F. Streetofrage : 250 F. Streetsmart : 250 F. Vds Truxton : 250 F. Tél. : Khac-Duy NGUYEN, Tuilerie 28 2300 La Chaux-de-Fonds (Suisse). Tél. : 28.56.59.

ECHANGES

Ech. sur Megadrive Super Monaco GP ctre Ghouls'n Ghosts (rech. cart. franç). **Christophe BEDOUET, 12, rue de Belgique, 49460 Montreuil-Juigne. Tél. : 41.42.73.25.**

Vds ou éch. NES + 8 jx + 2 mans ctre Mégadrive val. : 3 200 F, bradée : 1 600 F. Vite. **Julien DEPONDT, La Braunhe, 34600 Bedarieux. Tél. : 67.23.29.16.**

Ech. jx Sega 8 bits : Moonwalker ctre R-Type : Moonwalker (état neuf). **Martial VILLEJOUBERT, 59, route le Grigny, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.43.04.21.**

Ech. jx Sega MS : Mickey, Columns, Tim Soldiers, California G., Basket Night ctre autres jx Sega. **Alexandre SCHMITT, 24, rte de Sarrebourg, 57400 Buhl-Loraine. Tél. : 87.23.91.09.**

Ech. jx Megadrive Strider, Goults and Ghost, Alterest Best DJ Boy, Revenge of Shinobi. **Alexandre FARIA, 8, sq. Louis-Jouvet, 35200 Rennes. Tél. : 99.50.52.43.**

Ech. NES + 2 man. + 6 jx (Mario II, Zelda II, cap. Skyhawk) ctre Megadrive Franç + 1 man. + 2 ou 3 jx ou 1 500 F. **Aurélien FLOTTE, 4, rue Edith-Piaf, 72470 Champagne. Tél. : 43.89.55.69.**

Ech. jx sur Megadrive franç et sur Game Gear. **Arnaud CLAVET, Rés. Champ de Courses, Bt. C, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.24.21.75.**

Ech. jx sur MD poss. : Moonwalker, Populous, Altered, Beast. Cher. Monaco GP. ou vds de 50 à 200 F. **Alexandre NOEL, 17, rue des Vosges, 06400 Cannes. Tél. : 93.39.22.05.**

Ech. Nintendo + Zapper + Rob. + NES Advantage + man. sans fils + 11 jx ctre Sega Megadrive. **Sébastien LE ROUZIC, 6, rue des Marguerites, 56650 Inzinzac-Lochrist. Tél. : 97.36.92.78.**

Ach., éch. jeux, utils Amiga, ST contre jeux Megadrive, jeux Gamegear. Vds lecteur Amiga 3 1/2 : 500 F. **Jérôme BARRIER, 16, place du Commandant-Bouchet, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.30.51.**

Ech. Sonic sur Megadrive ctre Celtics, VS Lakers ou Streets Of The Rage ou Wrestle War. Merci. **Yann TOURNON, 3, passage du Limousin, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.69.40.**

Sur SMS, éch. jeux : Shinobi, Mickey, Dble Dragon, Hang-On, R-Type contre jeux même valeur. **Frédéric LAFOND, Grives, 24170 Belves. Tél. : 53.29.03.00.**

Ech. sur Sega M. S., le jeu After-Burner ctre Mickey-Mouse ou Shadow of The Beast ou Cyber-Shinobi. **Joël PINEAU, 56, rue Waldeck-Rousseau, 24100 Bergerac. Tél. : 53.27.18.69.**

Salut ! éch. jx sur Megadrive. J'ai Sonic, Lakers VS Celtic, Eswat. **Philippe DELHOMME, Les Deumeures de Font-Clair, 43 bd, de l'Océan, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.57.52.**

Ech. pistolet Nintendo + K7 Gumshoe, ctre K7 Nintendo, si possible Megaman 2 ou Dble Dragon 2. **Florent PACOU, 8, imp. Arago, 66740 Saint-Génis-des-Fontaines.**

Ech. jx NES : Tiger-Heli ctre Silent Service ou vds 200 F. **Mathieu ARMBRUSTER, 43, quai de Valmy, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.14.66.**

Ech. NES + 9 jx ctre SEGA Megadrive + 1 jeu. **Jérémy RUL, Chemins des Fouilles-Valéry, 81300 Busques. Tél. : 63.34.24.67.**

Ech. SEGA 8 bits + pist. + 3 man. + 5 jx ctre Gameboy + 1 ou 2 jx mini. **Thomas CAPACCI, 3, allée des Saules, 94440 Villecresnes. Tél. : (16-1) 45.99.31.88.**

Ech. NES + 4 jx + 2 man. + Pist. ctre Game Boy + 4 jx mini. **Sandrine CHAUMIER, 1, route de Lyon, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.31.58.73.**

Ech. jx sur Super Famicom ctre autres jx ou ctre console NEC poss. : SD Battle, Gradius, Final Fight, Goemon Fight, Darius Twin. **Sylvain GUEGO, 2, allée de Planton, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.46.44.81.**

Ech. sur Game Boy Bugs Bunny ctre Gremlins 2. **Jérémie SYREN, 8, chemin du Petit-Bois, 43400 Le Chanbon-sur-Lignon. Tél. : 71.59.79.19.**

Ech. Fortress of Fear contre Batman ou Gremlun 2 sur Game Boy. **David BERNARD, 2, lotissement Claverie, 65270 Saint-Pe-de-Bigorre. Tél. : 62.41.83.99.**

Ech. NES + NES Advantage + 3 jx TBE ctre Megadrive + 2 man. et 1 jeu. **Didier KING, 1-13, rue de la Noue, Bt 4, porte 253, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 48.51.66.43 (ap. 20 h).**

Ech. jx Megadrive poss. : Aptred Beast-Aead Blaster etc. Ech. Megadrive franç ctre jap. **Alain BENODIS, 128, rue de Saint-Gênes, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.92.67.06.**

Ech. jx Nintendo (Castlevania Wizard and Wariord, Faxanadu) ctre Game Boy + Tetris + Ecout. + Câble. **Benoît LEGET, route de Sainte, 17770 Saint-Hilaire-de-Villefranche. Tél. : 46.95.30.92.**

Urgent ! éch. sur Megadrive Eswat, Space Harrier 2, Forgotten W. ctre Shinobi Mickey Gobusters. **Michel BOURREL, chemins de Moulines, 49250 Beaufort-en-Vallée. Tél. : 41.80.68.18.**

Ech. jx NEC CFX et SGX, ST Dragon, Barumba, 1941, etc. ou ach., Out Run, Granzork, Adynes. **Siegfried MOUNISSENS, 17, chemin de Pavin, Pont-de-la-Maye, 33140 Cadaujac.**

Ech. ou ach. jx PC Engine pas cher (seul. proximité Marseille). **Robert, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.10.44.84.**

Ech. Lynx + 4 Hits + argent ctre Megadrive Franç + 1 ou 2 jx. **Kevin FERRARO, 31, rue de la Paix, 57120 Rombas. Tél. : 87.67.26.02.**

NES + Pistolet + 12 jx TBE, ctre Megadrive + 1 man. + 6 jx si poss. **Eric MOUILLE, 22, bd Stalingrad, 83500 La Seine-sur-Mer. Tél. : 94.06.04.93.**

Ech. Megadrive Franç. + 2 jx : Altered Beastetrevense Of Shinobi ctre Megadrive Jap. **Arnaud POUYADOU, 43, rue de Bonnevil, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 64.34.59.34.**

Vds Atari 130XE : 400 F + jx ou échange ctre 2 jx MD ou 3 jx Game Gear. Ech. jx Game Boy (Mario). **David LEGRAND, 9, rue de la Mairie à Queant, 62860 Marquion. Tél. : 21.07.32.51.**

Echange ou vds CPC 6128 coul. + jx + Tuner + antenne + manuel : 2 800 F. TBE ou échange contre Megadrive + jeux. Urgent ! **David GONDELAUD, Lotissement Le Chazos 2, Guéreins, 01090 Montmerle. Tél. : 74.69.63.94.**

Amiga 1 Mo + impri. Jet d'encre + util. (pagesetter, Kindwords, etc.) + jx (Gods, Chuck) ctre console. **Frédéric DELHOUME, Mirail Bellefontaine, 31, passage A.-Camus, appt. 12, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.11.07.**

CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Isabelle Moatti

Maquette
Christine Gourdal, Marie-José Estevens, Marina Capelle

Photographes
François Julienne et Eric Ramaroson

Secrétariat
Juliette van Paaschen

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin, correspondant permanent au Japon, Jean-Michel Maman, coordination, et Laurent Defrance, Elisabeth Estevens, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Philipe Tilikete dit Fifi, Axel, Banana San, El Nionio, Loulou, Navarro, Spirit, Rocket, Wieklen, Jimmy H., Kaneda Kun.

MINITEL 3615 TILT
Marie Poggi

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

Ventes
Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.Tél. : (1) 46 38 13 90.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 249 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 315 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.

Promotion
Marcella Briza

Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo

Fabrication
Jean-Jack Vallet

Éditeur
Consoles + est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Président-Directeur Général :
Francis Morel

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/ Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 3e trimestre 1991
Photocomposition : Mismac, Digitec.
Photogravure : Proprint.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : en cours.

Un poster gratuit folioté est inséré entre les pages 74 et 83.
Un encart abonnement non folioté est inséré entre les pages 18/19 et 138/139.

Ech. jx Megadrive Fr. : Alt. Beast-A. Kidd, Shinobi ctre Thunderf 3, Strider, Mickey, Fantasia, ST. of Rage. **Didier NGUYEN, 1, allée de l'Ile-Verte, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.65.59.**

Cher. contacts pour éch. jx sur Megadrive poss. Magical Boy, Golden Axe etc. **Cang DINH, 39, rue de Retrait, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 48.66.60.85.**

Ech. jx NEC (Super Volley, F1 Circus, Sonson 2, Rabiolepus) ctre jx Megadrive (n'importe lesquels). **Fabien POUPEAU, 13, rue des Coteaux, 37290 Yzeures-sur-Creuse. Tél. : 47.94.61.96.**

Ech. SMS + ts les derniers jx + Alf (inédit) ctre MD + 7 jx ou plus (dont Mickey I ou II et Spiderman). **Hayrettin ACAR, 2, rue Grande-Bretagne, 72100 Le Mans. Tél. : 43.75.38.15 (ap. 20 h).**

Ech. jx sur Megadrive poss. : Mickey, DJ Boy, Alex Kidd, Aéro Blaster. Rech. Streets of Rage, Alien Stom. **Axel GINESTIER, 7, impasse d'Alicante, 30000 Nîmes. Tél. : 66.29.84.06.**

Ech. Eswat, Soccer, G.Ghosts TF3, B. Squadron. Ch. Aleste S.Dancer Batman D.Tracy, Forgworld pour Megadrive int. **Yves JANNIC, 12, impasse Théodore Botrel, 29790 Pont-Croix. Tél. : 98.70.47.70.**

Ech. NEC Coregraft + 1 man. + 8 jx ctre Megadrive + 1 ou 2 man. + jx. **Stève CARRASCO, 33, chemin de Roche-Bozon, 69660 Collonges-au-Mt-d'Or. Tél. : 78.64.29.83 (ap. 18 h).**

Vds ach. Ech. jx 16 bits. Poss. Hits) Sega. Ech. Atari ST ctre NEC GT. Vds Lynx et Amstrad. **Anthony GRAVIER, 31, rue de la Balise, 17310 Saint-Pierre-d'Oléron. Tél. : 46.47.33.58.**

Ech. Sega MS + pist. + 6 jx ctre Megadrive + Sonic Street of Rage, Super Monaco GP. **Grégory CLAQUE, 1, rue de Chaumeau, 17290 Aigrefeville. Tél. : 46.35.67.80.**

Ech. sur Gameboy : TMNT (Tortues) ctre Castlevania ou vds TMNT : 150 F. Urgent ! **Erwan DOREAU, 16, chemin de la Charronnière, 41000 Blois. Tél. : 54.43.33.02.**

Vds ou éch. Gameboy + 4 jx ctre NES + jx (px à déb. **Pao THONG, 197, ch. de Fontanière, 69350 La Mulatière. Tél. : 78.50.59.49 (ap. 18 h).**

Vds ou éch. Supergrafx + 5 jx TBE : 2 500 F ou ctre Superfamicom + jx. **Boun Ma PHONESAVANH, 132, rue Amelot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.50.02 (ap. 20 h).**

Ech. ou ach. jx sur Megadrive Franç. ou Jap. éch. (Mickey Mousse, Wonder Boy 3, Last Battle, Alex Kid, Cyberbal. **Régis SIVA, 41, chemin Victor-Shoelcher, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.65.34.**

Ech. sur Famicom Final Fight ctre Fzero Mario 4 Area 88 actraiser et autre (sur rég. parisienne). **Julien TAIB, 141, 143, rue J.-B.-Charcot, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.58.91.**

Urgent ! sur Néo-Géo. Ech. Puzzled ctre : Baseball Star ou Burning Fight ou Alpha Mission 2 ou Ninja Combat. **Guillaume BRETIN, 131, bd des Poilous, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.15.27.**

Ech. Nintendo + 5 jx + 2 man. ctre Coregrafx poss. achat. **Mathieu PAYEN, 54, Grand Rue, BP. 1ø, 68150 Ribeauvillé. Tél. : 89.73.62.92.**

Ech. Megadrive Jap. + 7 jx + 2 man. (Sonic, Mickey) ctre Super Famicom + man. + 1 jeu. **Jean-François JOSNIN, 101 bis, rue du Lac Passay, 44118 La Chevrolière. Tél. : 40.04.30.33.**

Ech. Crack Down, sur Japonaise, ctre Alex Kidd ou autres jx du même type. **Olivier BUCHER, 11, av. de la République, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.23.35.69.**

Ech. NES ou Game Boy ou 6128 + jx ctre Megadrive + Sonic ou Altered Beast. **Christophe BUZON, 101, av. Victor-Hugo, 92170 Vannes. Tél. : (16-1) 46.45.64.49.**

Ech. Sega MS, 3 jx, W2, A. Kidd H.T.W, A. Kidd in M.W ctre Game Gear + 2 jx mini. dont Columns. urgent. **Michel RODRIGUES, bt. G. n° 47, La Villeneuve, 71600 Paray-Le-Monial. Tél. : 85.81.46.32.**

Ech. Megadrive Jap. + 1 jeu + 1 man. ctre Megadrive Fr. + 1 man. **Eric BONNETON, 41, rue de la Paix, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.15.42.08.**

Vds, éch. Megadrive + adapt. Master + 2 man. + 12 jx ctre SFC Necodrom etc. **Eric MARCHAN, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.08.00.**

Frojan ctre Punch Out ou Batman ou Dble Dragon 1042. Très Urgent SVP. **Patrick GAMBY, 2, rue Honoré-Labande, Les Ligures, Monaco. Tél. : 93.25.62.82.**

Ech. jx NEC : Rastan Saga 2 + Tales of Bonster Path ctre Ninja Spirit ou Vigilante ou Dbleur + man. **Morgan VIAUD, 11 bis, Place du 11-Novembre, 83250 La Londe-Les-Maures. Tél. : 94.66.59.41.**

Ech. jx Gameboy King of The Zoo ctre autre jx Gameboy. Env. liste. **Pierre DEBOUDT, 10, av. Clemenceau, 59660 Merville. Tél. : 28.42.83.30.**

Ech. jx Megadrive poss. : Shadow Dancer, Eswat, Ghost Buster, Last Battle et Altered Beast (faire offre). **Stéphane LIBERT, 1, allée de la Providence, 30400 Villeneuve-Les-Avignon. Tél. : 90.25.78.77.**

Ech. ou vds sur Megadrive Fr. Super Volley Ball ctre Baseball ou autre. **David FERREIRA, 116, rue Jules-Verne, 91270 Vigneux-sur-Seine.**

Ech. Gameboy + 4 jx (Tetris, D.D., F. of Fear, SP. Mario) neuf ctre Oric Atmos + nbx jx + lect. K7. **Jean-Jacques CAUDRY, 34, rue Bellevue, Appt. 248, 27690 Léry.**

Ech. jx SMS : Y's, Spellcaster, Altered B. ctre Phantasy Star, Miracle Warrior, Mickey, Scramble Sp. ou vds : 150 F. Tél. : Laurent MONJOU, Dauphin 1, Canto-Perdrix, 13500 Martigues. Tél. : 42.42.05.98.

Ech. Megadrive + 6 jx (ST Smart, Mickey, Aleste) (ss. gar.) ctre Super Famicom + 2 jx ou NEC GT. **Dominique ACHART, 2, rue d'Enghien, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.23.33.05.**

Game Boy + 6 jx (Robocop, etc.) Loupe, Game Light, Baffle et Sacoche ctre M-D Fr. + 2 jx (Sonic). **Nicolas WURTZ, 3, rue de l'Hostellerie, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 30.72.28.66.**

Ech. Télé coul. télécom. (TBE) + lect. Laser ctre NEC, Megadrive ou Game B. **Frédéric LEAUX, 2, rue de l'yser, 94400 Vitry. Tél. : (16-1) 46.81.51.11.**

Ech. NES + 3 jx + Game Boy + 3 jx ctre Megadrive min. 3 jx ou ctre Super Famicom + jx. **Frédéric CHEN, 13, rue de Lanoue, bâtiment 4, Porte 253, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 48.70.07.61 (ap. 18 h 30).**

Ech. Console NES + 7 jx + joy + pist. ctre Megadrive + 2 jx mini. **Yves BIELER, 10, rue du Lembach, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.95.36.84.**

Zelda II, Cobra Triangle ctre RC Pro. AM, Rescue Embassy Mission off Road. **Souhil PEINADO, 17, bd Salvador-Allende, 13200 Arles. Tél. : 90.93.92.85.**

Ech. Game Boy + 10 jx ctre Game Gear complète + 3 jx. **Julien ROSIQUE, 12, rue des Colombes, 77183 Croissy-Beaubourg. Tél. : (16-1) 60.06.49.01.**

Ech. Jx MD A.Beast, G 1 G, W.Rush, Alstrorm, Mickey ctre Aleste, Gynoug, Val 3, G.Force, D.Hunter, Gaiarès, M.Boy, NZ.Story. **Stéphane FRADET, 14, av. Berthelot, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.60.18.**

Ech. Fortress of Fear ctre jx sur Gameboy. **Franck DESESPRINGALLE, 28, rue du Stade, 60175 Villeneuve-les-Sablons. Tél. : 44.22.22.21.**

Ech. jx Gameboy. Donne Contra, Garg. Que ou Megaman ctre Nemesis, Batman ou Castelvania 2 + éch. JM.Foot ctre Eswat. **Fabrice VENEZIA, 44, rue Guillaume-Bude, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.62.51.**

Ech. jx Master System E-Swat ctre World Soccer ou World Cup Italia. **David MAURICE, 9 B, rue des Tabors-Marocains, 68650 Lapoutroie. Tél. : 89.47.55.68 (ap. 17 h).**

Ech. jx sur M. S. : Dble Dragon ou Altered Beast ctre Wonderboy 3 ou Out Run. **Laurent REMOLU, 14, rue Saint-Exupéry, 57290 Fameck. Tél. : 82.52.98.52.**

Ech. dble Hawks-Scramgle Spirits, After Burner, Miracle, Warriors, Kenseiden ctre jx de Sports. **Olivier RUINIER, Rés. les Cimes 2, appt 94, 41, rue des Garosses, 33310 Lormont « Gironde ». Tél. : 56.06.81.52.**

Vds Batman et Techno World, Wesling : 280 F et 200 F sur Nintendo ou 450 F les 2. **Fabrice BOUDIN, rue du Quesne, 80430 Liomer. Tél. : 22.90.51.27 (à part. 19 h).**

Ech. pour NES Ducktales (juin 91) ctre Faxanadu sur rég. nantaise uniq. **Pierre-Yves CALLEAU, 15, rue du Guhaut-Roffiat, 44740 Batz-sur-Mer. Tél. : 40.42.26.23.**

Ech. jx Megadrive NES, Gamegear, Master System, Gameboy. Vds jx Gamegear. **David CERTAL, 2, rue Charles-Pêche, 54800 Poncourt-les-Conflans. Tél. : 82.20.16.61.**

La Néo-Géo vous branchez ? Hélas elle est chère ? Eclatez-vous avec Magician Lord en tél. rapidement, Montpellier uniq. **Fabrice. Tél. : 67.52.52.42 (18 h, 19 h et 21 h, 22 h).**

Ech. 12 jx Sega MS nvtés (poss. de vte). **Sébastien CHANTELOT, 21, Cité des Sports, 31270 Cugnaux. Tél. : 61.92.16.63.**

Ech. jx NES Blades Of Steel (Hockey) ctre Megaman 2. **Sébastien CHRISOSTOME, 19, rue de l'Océan, rési. Feria Bât. A, 64200 Biarritz. Tél. : 59.41.29.17.**

Ech. Ghouls, Ghost contre Centurion ou King's Bountys sur Megadrive. **Michaël LECLERC, 16, rue des Marguerites, 79230 Prahecq. Tél. : 49.26.40.34.**

Ech. jx Meg. Franç, Populous, Forgotten, World, Mickey, Moonwalker ctre jx de Basket et de Volley. **Dominique FILIPPI, rue Louis-Philippe, 20220 Ile-Rousse 20220 (Corse).**

Ech. ou vds jx Megadrive poss. : Golden Axe, Mystic Defender, Eswat, Forgotten World, Super Basket Ball. **David MERLE, 24, rue Emile-Zola, 71450 Blanzy. Tél. : 85.68.28.99.**

Ech. Spider Man sur Gameboy ctre Wonder Boy ou Mickey, Dangerous, Cbasse ou Castlevania. Lyon uniq. **Denis COSTET, 84, rue Pierre-Brunier, 69300 Caluire. Tél. : 78.39.19.04.**

Ech. ou vds (sur Marseille) jx MD (SMGP, WB 3, Midnight Res., FW, Sorcerin). **Olivier MARQUOIN, 100, bd de la Millière, 13011 Marseille. Tél. : 91.36.02.03 (vers 19 h 30).**

Ech. Gameboy + 5 hits + Glight ctre Gamegear ou Lynx ou vds le tt : 1 000 F ss. gar. **Jean-Christophe DISLAIRE, 6, rue Romain-Rolland, 59172 Roeulx. Tél. : 27.32.07.44.**

Ech. GX4000 + 2 jx ctre NES + 1 jeu ou Sega 8 bits + 1 jeu ou vds pour 650 F. **Guillaume TILOCCA, 2, lot. Sabecheck, 57670 Francaltroff. Tél. : 87.01.26.90.**

Gameboy 9 jx console GSX 400 Amstrad, 2 cart. ctre Megadrive + jx. **Sylvain BELLANCOURT, 94, av. de Verdun, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.89.57.**

Ech. nbx jx Gameboy et Megadrive. Rech. pour Gameboy : Batman, Mario, F1 Race, Nemesis, Dr. Mario, Dragons Lair. **Axel DEMETZ, Rte de la Saune, 31130 Fonsegrives. Tél. : 61.24.45.39 (ap. 18 h30).**

Ech. Nintendo + 9 jx (Megaman 2) ctre Megadrive 2 + 2 jx mini. **Florent FOUQUET, 4, rue Emile-Zola, La Madeleine, 27000 Evreux. Tél. : 32.28.39.17.**

Ech. Castle Vania ctre Duck Tales ou vds à 220 F. **Alexandre RODRIGUEZ, 1, rue Saint-Hubert, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.38.10.47.**

CLUBS

Club Game-Boy, Concours, vtes, test (etc.) env. lettre + tbre à 2,50 F. Merci. **Frédéric CHIQUET, 45, bd Paul-Verley, Rés. Pierre-Brossocette, Appt 51, 59140 Dunkerque.**

Géant ! Association de joueurs gère éch. grat. de jx sur micros et consoles. Choix et sécurité. Tél. : FUN CLUB, 13 av. des Acacias, 77290 Mitry-Mory. Tél. : (16-1) 64.80.97.43.

Adhérez vite au Club Nintendo. Env. 5 F en tbre. Rép. ass. **Jonathan GUY, 11, bd De-Lattre-de-Tassigny, 69140 Rillieux-La-Pape. Tél. : 78.88.86.79.**

Passionnée jx ayant M. S. et Game Boy rech. Club Sega ou Nintendo, près de Versailles Vélizy. **Stéphanie GUERIN, 60, rue de Villacoublay, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 39.46.32.44.**

Adhérez au Club NEC pour 250 F/an. Un jeu est offert aux adhérents. (Association 1901). Contact Japon. **Alfred-Pierre DAVID HECQ, 517, rue la Fontaine, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : 21.75.53.89.**

Adhérez au Club Megadrive pour seulement 20 F/an. Achat, location de jx sur Toulouse. **Stéphane ZIRILLI, 11, rue Jean et Marie-Carrosse, 31780 Castelginest. Tél. : 61.35.08.88.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° 3

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

☐ PC Engine

☐ Supergrafx

☐ Megadrive

☐ Sega

☐ NES

☐ SFC

☐ Neo Geo

☐ Gameboy

☐ Lynx

☐ Game Gear

1er SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDEO ET ELECTRONIQUES

DU 6 AU 9 DECEMBRE 91

ESPACE CHAMPERRET - PARIS

METRO:
PORTE DE CHAMPERRET

SUPERGAMES SHOW 91

AVEC

OFFRE EXCEPTIONNELLE POUR UNE ENTREE PERMANENTE

AU SUPERGAMES SHOW 91 - VALABLE POUR TOUTE LA DUREE DU SALON

Renvoyez ce coupon accompagné de votre réglement de 20 F **avant le 15 novembre 91** à:

Eurexpect 181, avenue Jean Lolive - 93500 Pantin

Ci-joint 20 F par ❒ Chèque ❒ Mandat

Vous recevrez par retour votre carte d'entrée pour le SUPERGAMES SHOW 91

Nom:

Prénom: Age:

Activité:

Adresse.

Ville: Code Postal:

~~120 F~~ 20 F

C⊕ n°3

PRIX D'ENTREE POUR UNE JOURNEE: 30 FRANCS

NOTATION

SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

DIFFICULTE : le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

NOMBRE DE VIES : il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

OPTIONS CONTINUES : les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

NIVEAUX DE DIFFICULTE : si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

CONTROLE : est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

PRESENTATION : il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

GRAPHISME : les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION : Ce n'est pas le graphisme : c'est le mouvement du graphisme ! L'animation est-elle fluide ? Rapide ? Même avec de nombreux sprites ? D'énormes monstres ? Sans doute le critère le plus important.

BANDE-SON : cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer.

JOUABILITE : les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

DUREE DE VIE : combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

INTERET : tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Aurez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

NOMBRE DE JOUEURS : ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !

PREVIEWS
Cette icône indique la marque de la cartouche, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :

SHOOT'EM UP

PLATES-FORMES

BEAT'EM UP

CONDUITE

SPORT

AVENTURE

SIMULATION

REFLEXION

ARCADE

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
PRIX : D
DISPONIBLE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTIONS CONTINUES : 1-5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS — CARTOUCHE

PRESENTATION	**91%**
le jeu est très bien présenté, les options sont nombreuses. Les écrans intermédiaires sont très réussis.	
GRAPHISME	**91%**
Les décors et les sprites sont nombreux et variés. Le scrolling vertical est rapide et fluide.	
ANIMATION	**88%**
Une animation fluide et rapide.	
BANDE-SON	**72%**
Les effets sonores sont assez réussis mais on aurait aimé davantage de musique.	
JOUABILITE	**87%**
Très bonne, sauf pour les armes spéciales.	
DUREE DE VIE	**81%**
L'option deux joueurs permet des parties géniales.	
INTERET	**85%**

Battle Squadron est un jeu captivant qui ne vous décevra pas. Quelques armes supplémentaires auraient été les bienvenues. Pour les bons joueurs.

NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Méga Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

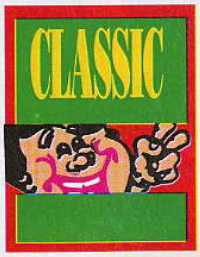
30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

HIT
Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !



CLASSIC
Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres ; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

FORMAT
Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.

PC ENGINE

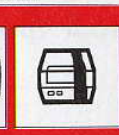
SUPERGRAFX

PC ENGINE GT

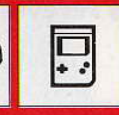
MEGADRIVE

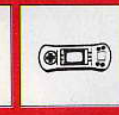
SEGA

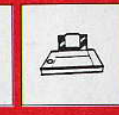
GAME GEAR


NINTENDO

FAMICOM


GAME BOY


LYNX


NEO GEO

NOUVEAU
ACCOMPAGNE DIGGER DANS SA RECHERCHE DE LA CITÉ PERDUE
DIGGER
MB
THE LEGEND OF THE LOST CITY
DIGGER
Official Nintendo Seal of Quality
MB
Official Nintendo Seal of Quality
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

TOP GUN™

THE SECOND MISSION

La stratégie et la tactique sont décisives.

Voici ta deuxième mission en tant que pilote Top Gun. Une armée ennemie menace ton pays. Tu dois la retenir. Sur l'eau, dans les airs et sur terre. Tu peux y arriver. Tu as des nerfs d'acier. Courage et intelligence. Tu es un véritable pilote Top Gun. Top Gun – The Second Mission: voici des jeux passionnants de KONAMI. KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Teenage Mutant Hero Turtles II, Roller Games et Mission: Impossible. Il suffit de vous les procurer!

KONAMI®

Des jeux passionnants

PALCOM™ SOFTWARE

Exclusivement pour Console Nintendo (NES)

Copyright © 1989 Paramount Pictures Corporation. All Rights Reserved. TOP GUN is a trademark of Paramount Pictures Corporation. KONAMI Inc. Authorized User. KONAMI© is a registered trademark of KONAMI Industry Co.,Ltd. Underlying Source Code ©1989 KONAMI Inc.